# PC MANIA®

БРОЙ 1, ЯНУАРИ '99

48 страници
3 900 лв. с диск
1 500 лв. без диск







Grim Fandango
Test Drive 5
Star Wars: Rogue Squadron
Carmageddon 2
Deathkarz
Settlers 3
FIFA99
European airwar
Moto Racer 2
Populous 3

# Абонаментът за PC Mania е в ход

**Цените са направо за вдигане! Побързайте.**

| | без диск | с диск |
|---|---|---|
| **3 бр. -** | **4 500** | **11 700** |
| **6 бр. -** | **9 000** | **23 400** |
| **12 бр. -** | **18 000** | ~~46 800~~ **42 000** |

Да. Всички, които се абонират за 1 година за PC Mania с диск ползват специална отстъпка. Тя ще важи само до 30.01.99.

**Как да се абонирате:**

- с пощенски запис до редакцията: София 1505, ул. "Кутловица" №53, вх. Б, ап. 1 на името на Катерина Тодорова Цанова
- с платежно нареждане: София 1000, ул. Ангел Кънчев № 3, "Кредитна банка" АД, банков код 680 96 801, сметка № 1000 56 51 01 БГЛ



# Какво има в диска:

## Програми:

32bit FAX 8.11 - факс програма със OCR
Ultra Edit 6.0 - текстов и hex редактор
MyFonts Manager - Preview/view на шрифтовете във вашия компютър
Dart Pro 1.08 - изчиства шумовете на WAV файловете, полезна при запис на аудио CD
Shutdown Now 3.5.1 - омръзнало ви е да чакате при рестартиране на Windows...
KALI 1.58 - включете се в най-голямата мрежа за online игри!
Cool Page - drag-and-drop редактор на Web страници
Super CD Player 3.01 - CD Player с търсачка в Internet
CuteFTP 2.6 - ftp-клиент, прочетете статията за него!
WinZIP 7.0 - ясно какво...
Dr. Solomon's Find Virus 7.88 - антивирусна програма
Opera 3.5 - най-бързият Web Brouser - 1.2MB!
CompuPic 4.0 - редактор на мултимедийни файлове




## Игри:

Klingon Honor Guard
Test Drive 5
Pro Pinball Big Race - USA
Carnivores
Requiem: Avenging Angel
ruthless.com
Tomb Raider 3 (по желание, на читателите които не са успели да си купят предният брой :) )
King's Quest: Mask of Eternity
Thief: The Dark Project
Descent 3
Heavy Gear II
Motoracer 2
Settlers III
Star Wars: Rogue Squadron
Jakkal

## Видео:

Откъс от новия епизод на STAR WARS
Интервю с Lara Croft!!!

## Updates

Blood II 1.01
Carnivores Demo 3DFX
Half-Life 1.06
King's Quest VIII: Mask of Eternity 1.01
Need for Speed III
Quake 3.20
Settlers 3
Sin 1.01
Tomb Raider 3






### Участваха

Борис Табов

**Текстове:**

Морган Кроу
Генко Велев
Момчил Милев
Ник Мортимър
Никола Икономов
Никола Дърпатов
Елица Тодорова

**Дизайн и предпечат:**

Росен Вучев
Пеню Дачев
Стела Наварро

**Реклама и маркетинг:**

Петър Табов,
тел. (02) 87 47 19
44 91 38

**Цветоотделяне и експонация:**

Студио PC Mania

**С техниката и съдействието на:**

CHSL Holdings, USA

**Дискът е произведен на поточната линия на:**

CHSL България



### Координати

Телефон: (02) 87 47 19
E-mail: pc-mania@iname.com
Адрес: ул. "Стефан Караджа" № 5, София




# TOMB RAIDER III

## ADVENTURES OF LARA CROFT

За никое същество от мъжки пол (а може би и за някои от женски) на тази планета не е тайна, че Лара Крофт е най-сексапилната виртуална героиня, създавана някога. Някои от вас сигурно са налепили стените си с нейни плакати, събрали са всички картинки от колекцията Nude Raider и с трепет броят месеците до очакващия се за края на '99 година филм с Лара от "плът и кръв". На други геймъри тя вероятно е втръснала до такава степен, че им е достатъчен един поглед към "малко" преувеличените ѝ форми, за да извърнат с досада поглед от екрана всеки път, когато я видят да се плацика във виртуалните езерца или да виси по разни лиани и стени. Моралисти и пуритани роптаят, че Tomb Raider е игра, която разчита единствено на предизвикателните форми на Лара и че всъщност това екшън-приключение е напълно лишено от смисъл, бидейки изградено само върху секса; подрастващите тийнейджъри с насълзени погледи се интересуват повече от пищното тяло на авантюристката, отколкото от каквото и да било друго, а любителите на екшън-приключенията и старите геймъри просто играят Tomb Raider без да обръщат голямо внимание на цялата суетня около главната героиня (не че и те не се заглеждат в някои анатомичните ѝ дадености). Едно обаче е напълно сигурно: едва ли има друга компютърна игра, оказала толкова голямо влияние върху глобалното развитие на индустрията на PC и видеоигрите. Едва ли има и по-популярен герой в компютърна/видеоигра от Лара Крофт (дори Боно от U2 е неин ревностен почитател). Няма да се учудя, ако за бъдещата си рекламна кампания "Уондърбра" изберат за свое момиче госпожица Крофт, най-надарената археоложка в историята на човечеството, иконата на 90-те.

Третата част на Tomb Raider не учудва с нещо революционно, нито фактът, че професионалистите от Core вече работят над четвъртата част. Честно казано, очаквах малко повече от това продължение, най-вече нов енджин, но явно програмистите са решили за пореден път да заложат на успешната рецепта без да експериментират много-много. Колкото и да е странно – не са сгрешили!

### Зона 51, откъде ми е познато?!

Преди няколко века, по време на изследователско пътуване, английски моряци откриват метеорит, закопан дълбоко в земята. В него намират четири артефакта. Един от мореплавателите записва преживяванията си в личния си дневник по време на обратния път за Англия. Само той се завръща жив.





## Наши дни, Антарктида

Изследователска компания започва да проучва нещо заровено дълбоко под леда. Разчетен надпис от намерена под ледовете скала (става въпрос за метеорита), насочва вниманието на учените към непозната материя. Тази материя изглежда има потенциала да се умножава и да променя гените, които определят външния вид на живите организми. Промените позволяват еволюирането на множество нови форми на живот. Във вътрешността на скалата се намират най-важните открития в областта на генетиката и еволюцията след Дарвин.

По време на разкопките изследователите откриват отлично запазеното в леда тяло на европеец. На надгробната му плоча е изписано името на кораба, на който е плавал. Следвайки тази информация, те откриват дневника на моряка и предприемат търсене на четирите артефакта, пръснати в четири различни точки от земното кълбо.

Междувременно Лара е в Индия, в търсене на един от тези артефакти. Без да е запозната с истинската му история, тя знае единствено, че според местните вярвания той крие могъща сила и е ревностно пазен от тамошните племена през годините.

Вместо като моя колежка (и аз съм археолог) да се занимава с описване на чирепи (грънци) и създаване на скучновати статии, Лара Крофт отново се впуска в опасни приключения, този път в търсенето на един от четирите артефакта (характерна за средностатистическия археолог дейност, особено щом въпросната вещ е от извънземен произход).

Докато в предишните си приключения еманципираната девойка се придвижваше от едно място на друго и историята се разказваше посредством видеооткъси, в Tomb Raider III ще станем свидетели на нещо напълно ново в това отношение.

Този път пътешествията на Лара са обединени в 5 свързани помежду си епизода. След като минете първия епизод в Индия ще можете да изберете за къде да заминете – за Лондон, островите в Южната част на Тихия океан или всеизвестната (а уж забулена в тайнственост) Зона 51 в Невада, която сигурно вече е означена на всички пътни карти. Най-накрая Лара ще се озове в Антарктида, където я очаква и grande finale.

Всеки епизод е разделен на няколко отделни нива. За разлика от предшествениците си Tomb Raider III предлага на геймърите възможността да действат на някои места избирателно, което може да тласне историята в нова посока. С една дума третата част прави първите плахи опити в поредицата Tomb Raider да се създаде едно по-нелинейно екшън-приключение.

Най-дълъг е епизодът с островите от Южната част на Тихия океан – цели осем нива. Те ще ви отведат между другото в Храма на Шива, Руините в джунглата, Крайбрежното селище, Храма на Пуна и т.н. Тези нива много напомнят на първия Tomb Raider и действието в тях се развива предимно в джунгли и пещери. Сред противниците ви са неприветливи местни обитатели, динозаври (велосирaптори, тиранозавър Рекс и т.н.), маймуни и мутирали хора-гущери.

Епизодът в Англия се състои от 5 нива, между които доковете на Темза, Алдуич и самия град. Ще трябва да минете през няколко подземни канализации и тунелите на метрото, както и да обходите града, скачайки от покрив на покрив. В този епизод ще трябва да гърмите предимно по хора, което

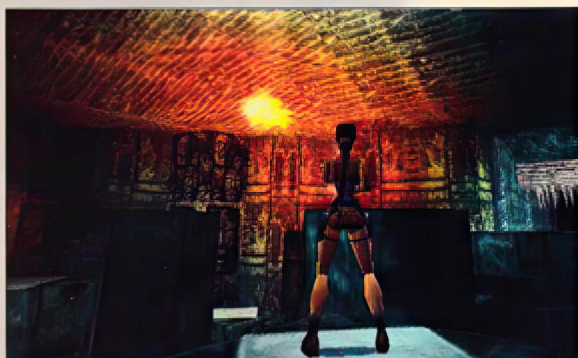




ще допадне на любителите на животните, на които им е дошло до гуша да стрелят по беззащитни шебеци или бели мечки.

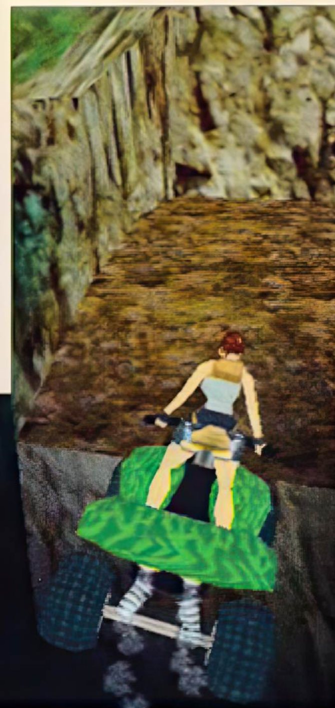
В Невада ще можете да посетите три нива: пустинята Невада, свръхсекретното отделение и Зона 51. В това забулено в мистерии място ви очакват тежко въоръжени пазачи и може би извънземни... Вижте сами!

Колкото до Антарктида, не искам да ви развалям удоволствието като ви кажа какво става накрая. Вместо да ходите на купони около Нова Година, си стойте вкъщи и играйте Tomb Raider III!



Според ситуацията секси Лара ще облича различни дрехи – освен стандартното ѝ облекло, което вече ви е до болка познато, ще я видим в син камуфлажен панталон и суперскромно бюстие, което едва-едва задържа пищните ѝ форми (не знам за кой път употребявам това словосъчетание в статията, но вече определено се чувствам дискомфортно), както и в облекло тип Жената-котка за Лондон. За тези, които обичат да я гледат... без много текстил, sorry, но от Core Design все още не са направили официален cheat, който да ни позволява да надникнем в друго измерение и да погледнем на света от съвсем друг ъгъл.

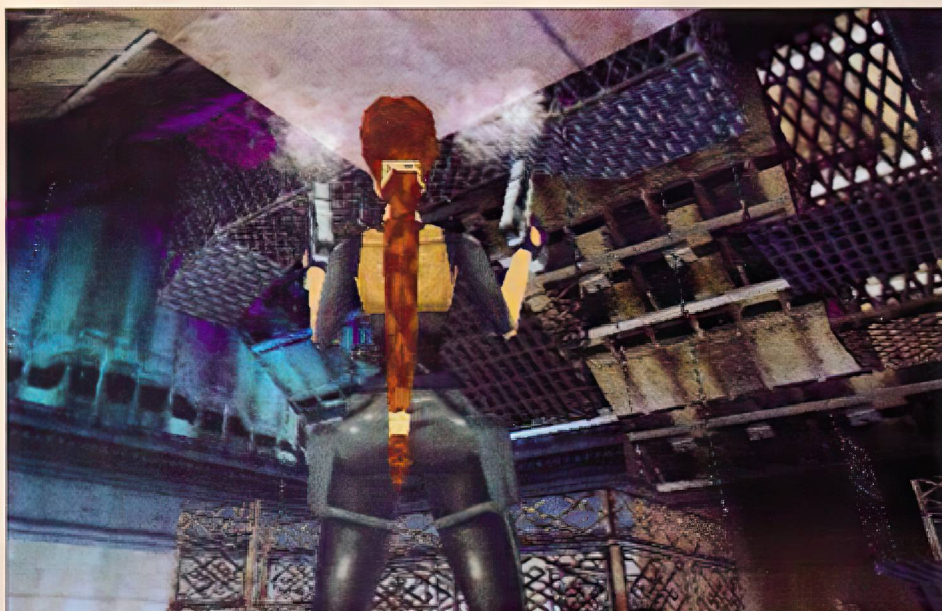
Специалните ефекти сега изглеждат много по-впечатляващо от тези в предишната част и макар Tomb Raider III да ползва стария енджин, програмистите от Core Design този път са го изцедили максимално. Когато стреляте продължително, ще видите след това димящите колтове на Лара, кървища пръскат от ранените противници, дъхът на героинята се вижда в ледената пустош на Антарктида, а водата изглежда наистина зашеметяващо. Не са за пренебрегване и реалистичните светлинни ефекти, благодарение на които ще се насладите на отразяващи повърхности, сенки, огньове, както и процеждащи се през дупки снопове светлина. В третата част на Tomb Raider най-сетне можем да видим промени в обстановката като дъжд, мъгла, вятър, следи от стъпки в пясъка или в снега и летящи из небето птици, които правят света на безстрашната археоложка да изглежда още по-пъстър и истински.



Clipping-проблемите на предишните две части вече няма да ви тормозят в Tomb Raider III. Голям прогрес в енджина е постигнат и по отношение на текстурите, в резултат на което по Лара вече няма смущаващи взора ръбове, а движенията ѝ, както и тези на враговете ѝ, са радост за окото – плавни и реалистични.

## Индиана Крофт

В третата част на приключенията на Лара има повече смъртоносни капани и загадки отколкото в TR1 и TR2. В някои от тях за пореден път ще разпознаете



заемки от филмите за Индиана Джоунс. Между новите капани са плаващи пясъци, коварни и хлъзгави покриви, лазерни бариери, вледеняваща костите вода и т.н.

За да се справи в новата обстановка, Лара е научила някои нови движения като лазене, клякане, висене в маймунски стил, спринт за няколко секунди при необходимост и т.н. Най-сетне тя има почти пълния набор от движения, необходими на една виртуална героиня, за да изглеждат приключенията ѝ реалистични.

Между новите превозни средства са бъги 4x4 и най-забавното – възможността да погребете с каяк по бърза река. За разлика от Tomb Raider II тук превозните средства са задължителна част от нивото и често само с тях ще можете да преминете през някои местности.

Редно е да спомена няколко думи и за противниците ви в Tomb Raider III. Сега те са доста по-умни и когато е необходимо действат групово. Това е в резултат от подобрения изкуствен интелект на управляваните от компютъра гадини. Лара Крофт няма да замеря враговете си с керамични фрагменти, кирки и лопати, както би направил всеки божи археолог в тази ситуация, ами ще включи в действие новите си оръжия като патлак Desert Eagle (имаше го и във Fallout), стандартния за лосанджелиските спец-полицаи автоматичен пистолет Heckler & Koch – MP5, както и... не можехте да се представите, че в TR3 ще имате на разположение гранатомет, нали?

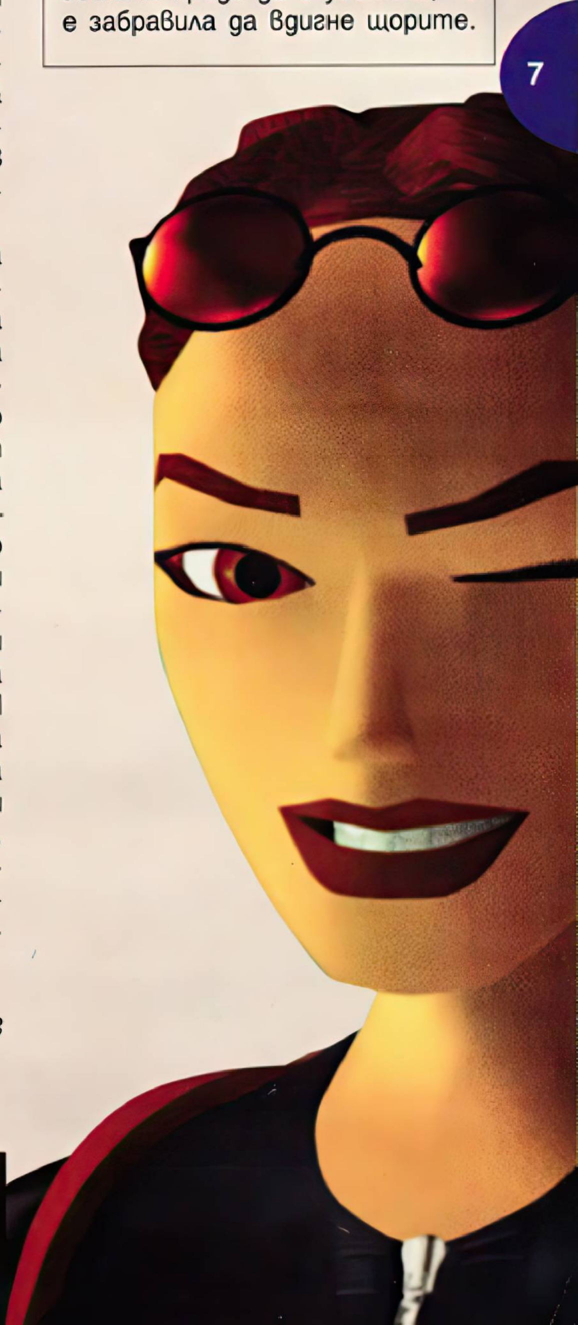
Tomb Raider III отново успя да грабне вниманието ми и да ме мотивира достатъчно, че да стигна до заключителната анимация. За всички, които четат тази статия, е важно да знаят едно – ако са играли предишните части от поредицата и са почитатели на този тип екшън-приключения – Tomb Raider III е тяхната игра, но ако никога не им е допадал този тип игри, няма да променят мнението си и сега. А пред мен стои една-единствена дилема – Лара Крофт или Елексис Синклер? И двете са брюнетки, и двете са неприлично красиви, и двете са богати (духовно, материално и физически), с хубави големи очи... Не знам за вас, но моята любимка все още е Лара, макар че Елексис е десет пъти по-предизвикателна и фриволна.

*Никола Икономов*

| графика | звук | оценка |
|---|---|---|
| 87 | 85 | 91 |

**Биография на "истинската Лара Крофт"**

Име: Нел МакАндрю
Професия: Фотомодел
Дата на раждане: 6 ноември 1975
Зодия: Скорпион
Мерки:
95 - 60 - 90 (перфектни)
Коса: Естественият ѝ цвят е кафяв. В момента е руса. Обича непрекъснато да променя прическата и цвета на косата си.
Очи: Зелени
Любимо ястие:
Всичко италианско
Любима напитка: Червено вино
Любим магазин (дрехи): Всички! (Между любимите ѝ марки са Diesel and William Hunt). Най-конфузен момент: Да започне да се съблича преди да е усетила, че е забравила да вдигне щорите.



# GRIM FANDANGO

| графика | звук | оценка |
|---|---|---|
| 72 | 90 | 92 |

**Производител:**
LucasArts Entertainment
**Изисквания:**
P133, 32 MB RAM,
2 MB Video Card
(Direct3D supported)

Преди няколко години един от шефовете на компанията Lucas Arts отишъл да прекара лятната си ваканция в Мексико, откъдето си купил за спомен няколко calaveras. Предполагам, че не знаете какво е calaveras, ето кратко обяснение - според мексиканския фолклор мястото, където отиват мъртвите след смъртта си, е огледално отражение на света на живите. Мъртвите ходят на работа, пиянстват по кръчмите, женят се и т. н. А за американските туристи мексиканците правят малки кукли-сувенири на тази тема - именно те се наричат calaveras. Така се е появила идеята за Grim Fandango, за главния герой Manuel Calavera и за неговите приключения в Land of the Dead.

Историята е съвсем проста - преди да достигне до The Land of Eternal Rest всеки мъртвец трябва да премине дълъг и опасен път през земята на мъртвите - това трае цели четири години, а пътят е осеян с разпилените кости на тези, които никога няма да достигнат до мястото си за вечна почивка. И тук вече се появява тънката разлика между мъртвите - тези, които приживе са водили праведен живот (или чиито близки са им направили богато погребение) имат право на специални условия и специален транспорт, за да направят пътуването си; докато останалите трябва да нарамят торбичка на рамо и да се отправят пеш. За щастие има и трета възможност - всички дейности в страната на мъртвите се ръководят и надзирават от Department of Death, а за това е необходим и многоброен разнообразен персонал. По този начин някои от мъртвите могат просто да "отработят" своето ако не луксозно, то поне сравнително безопасно последно пътуване. Ето как стигаме до нашия герой Мани - той се е уредил като travel agent в учреждението - занятието му е да отскача до света на живите и да прибира (със сгъваемата си коса) душите на починалите, след което им продава необходимите билети и урежда документите за последното им пътуване. Проблемът е, че Мани не е на твърда заплата, а на комисионни - колкото повече и по-платежоспособни (или праведни) души успее да обслужи (да резне с косата), толкова по-бързо ще събере необходимите пари за собственото си пътуване. С една дума, лесна работа... ако не беше шефът му Don Copal и неговото протеже Domino Hurley. По някаква странна случайност всички "тлъсти" клиенти се падат все на Domino, а за Мани остава само ултиматумът на шефа му, че ще изхвърчи на улицата, ако не си размърда тазобедрените кокали и не докопа някой и друг първокласен клиент... А календарът вече сочи 31 ноември - the Day of the Dead. На този ден мъртвите се връщат в света на живите и празнуват със своите близки и







приятели - но не и Мани, който е съвсем самотен и по този случай остава дежурен в офиса си.

Тук се намесвате вие - в един елитен ресторант е станало масово отравяне и всички дежурни агенти се отправят към местопроизшествието с косите си; това е шанс за Мани - навярно сред жертвите има доста богати гуляйджии! Но и Domino не дреме - хитро и тарикатски отпраща шофьора на Мани, като му казва че може да ползва почивен ден по случай празника - а на агентите на Department of Death не е позволено сами да управляват служебните си автомобили (какво по лесно от това "случайно" да бутнат някой пешеходец от света на живите!).

Това е първата ви по-сериозна задача - да си намерите нов шофьор. За съжаление Мани изглежда няма много мозък в черепа си, защото когато най-сетне успява да свърши тази свръхелементарна задача, от отровените гуляйджии не е останал почти никой... и това е повод за Don Copal да отправи сериозно последно предупреждение към нашия герой...

Ще последват още няколко подгребни приключения, след което щастието най-сетне се усмихва на Мани - ще срещне прекрасната (по стандарта на мъртвите, разбира се) Mercedes Colomar! Тя е не само първокласен клиент (което ще донесе тлъста комисионна), но и ще стане голямата любов на Мани... или поне така изглежда, тъй като се оказва, че всъщност на Mercedes се полага най-мизерният възможен билет за пътуване... независимо от документите, в които уж пише друго! Май Мани пак нещо е омотал - и това е прекрасен повод за шефа му Don Copal да го изрита на улицата!!! Сбогом работа... сбогом луксозно пътешествие... сбогом Mercedes... освен ако Manny Calavera не се отправи след нея в дългото и опасно четиригодишно пътешествие и не успее да разгадае какво става в страната на мъртвите и кой е виновен за тези странни събития!





Играта поддържа 3D-режим, а цялото управление се извършва само от клавиатурата. Последното е удобно, но все пак ще ви трябва доста време докато свикнете да местите в правилната посока кокалите на Мани; освен това на мен ми бяха много смешни статиите в някои списания, в които управлението само с клавиатурата (без мишка) бе обявено за революционна супернoвост! Все пак не е минало чак толкова много време от началото на десетилетието, когато използването на мишка в някоя игра бе повече изключение отколкото правило, но какво да се прави, Lucas Arts харчат много пари за реклама и всички западни списания се стараят да пишат повече хвалби за тях.

Да не забравя - ако се окаже, че ви е много трудно, можете да ни изпратите e-mail и да помоля колегата от Калифорния Ник Мортимър да спретне един малък solution за следващия брой.

*Генко Велев*

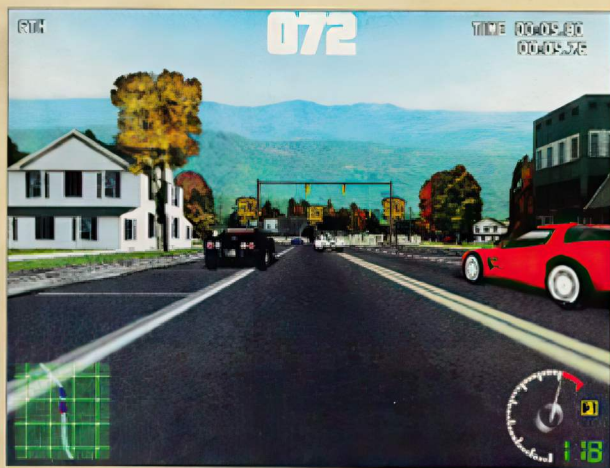


# TEST DRIVE 5



През 1988 г. Accolade издаде една игра на име Test Drive, която предизвика невероятен фурор. В нея геймърите за пръв път в историята на домашните компютри имаха възможност в истинско 3D да карат луксозни спортни коли от типа на Ferrari или Porsche. Първият Test Drive беше доста семпъл като графика, но въпреки това нямаше проблеми с тогавашната конкуренция и превърна Accolade в една от най-просперирращите софтуерни къщи в света. Шефовете на компанията естествено използваха успеха на играта и в следващите години се появиха съответно Test Drive 2 и 3, които не бяха толкова революционни като първата програма, но също се продаваха повече от добре. Някъде по това време обаче Electronic Arts също се усетиха за потенциала на този тип игри и хвърлиха на пазара Need for Speed. С това господството на Accolade свърши, а Test Drive 4 беше откровен провал, защото не можеше да се сравнява почти по нито един показател с Need for Speed 2. Собствениците на Accolade очевидно са си направили необходимите изводи от случилото се, защото точно за Коледа се появи новият Test Drive 5, който трябва отново да върне господството на фирмата при екшън състезанията с коли.



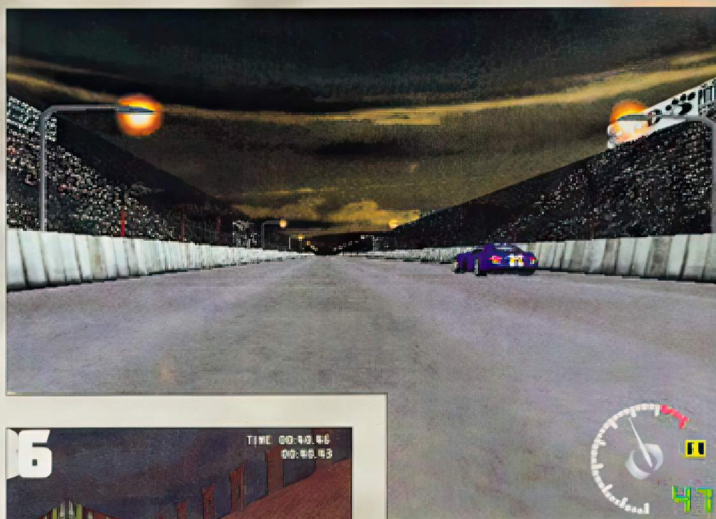



| графика | звук | оценка |
| --- | --- | --- |
| 52 | 48 | 49 |

## Test Drive е по-голям от всичко, пускано до този момент

Това е първият извод, който може да се направи при стартирането на играта. Геймърите получават възможност да се пробват зад воланите на общо 28 коли и да карат на 18 различни трасета, които са разхвърляни по всички части на земното кълбо. Самите писти са доста разнообразни като графика и стил на каране и включват разходки из улиците на Москва, диви преследвания в Сан Франциско, надпревара в Единбург, ралита из американската прерия и доста други приятни изненади. При колите положението е същото. Освен стандартни любимци като Chevrolette Corvette и Dodge Viper ще можете да покарате и по-екзотични автомобили от типа на Nissan Skyline, TVR Cerbera и Saleen Mustang. Точно както и в Need for Speed 3 обаче в началото на играта повечето коли и писти не са на разположение, а ще трябва да си ги спечелите с помощта на много победи по трасетата. Този подход си има своите добри страни, защото гарантира по-дълъг живот на играта, но в същото време може да откаже част от по-нетърпеливите геймъри, които няма да имат нервите да спечелят цял куп състезания, за да могат да видят всички екстри на Test Drive 5. Тук трябва да отбележа и разнообразните състезания, които са включени. Освен стандартни неща като единична надпревара, цял сезон и състезания за време са представени и популярното от Need for Speed 3 полицейско преследване и доста екзотичното drag racing, в което обаче не се пускате с истински драгстери, а с "обикновените" спо-





ртни коли от арсенала на Test Drive 5.

Дотук горе-долу ви разказах за добрите страни на Test Drive 5. Сега остава да видим и недостатъците :-). Може би най-големият е, че през цялото време имате натрапчивото усещане, че играете нещо като

## Need for speed за бедни!

Видно е, че авторите на играта са се постарали поне в количествено отношение сериозно да се борят с Need for Speed 3. Както обаче всички много добре знаем, количеството не винаги е свързано със съответно качество. За съжаление това в голяма степен е валидно и за Test Drive 5. Още първото впечатление при стартирането на играта е, че тя щеше да предизвика фурор, ако се беше появила преди 7-8 месеца. Тогава просто нямаше да има Need for Speed 3 и графиката на Test Drive 5 във всички случаи щеше да бъде най-доброто на пазара. За съжаление Accolade позакъсняха в публикуването на своята игра и сега ще трябва да се сравняват лице в лице с могъщия конкурент. А това сравнение за съжаление въобще не е в полза на Test Drive 5! Програмистите отново са допуснали основните грешки, които провалиха Test Drive 4. Колите на моменти приличат на кашони с текстури, а фоновете са доста бледички снимки, които седят изкуствено и не създават впечатлението, че действително се намирате на пистата. Същото се отнася и за част от крайпътните обекти, които чисто и просто са си обикновени двуизмерни sprites. Изобщо като цяло графиката не е лоша, но при геймъра винаги остава усещането, че не се намира на истинска писта и в истинска кола, а това безспорно е най-лошото нещо, което може да се случи при игра от този тип. При звука Accolade също не са успели да достигнат някакви нови висини. Като цяло предложените ефекти и музика вършат добра работа, но пак Need for Speed показа, че с малко фантазия и използването на модерни технологии са възможни още по-впечатляващи резултати. Постната графика и посредствения звук обаче имат и един приятен страничен ефект. Test Drive 5 има доста умерени системни изисквания. Играта иска задължително 3D-ускорител, но благодарение на вградената поддръжка на Direct3D няма да имате проблеми с нито един от по-модерните чипове. Освен това ще ви е необходима "само" машина от типа на P200 и 32 MB RAM. Както може би знаете от личен горчив опит Need for Speed 3 не доставя особено удоволствие на такава конфигурация, така че Test Drive 5 е добра алтернатива, ако ви се играят екшън-ралита и все още не сте си взели Pentium II.

Според мен Test Drive 5 е едно голямо разочарование. Играта в никакъв случай не е лоша, но след излизането на Need for Speed 3 очаквах Accolade да пуснат на пазара нещо, което е поне съпоставимо с конкуренцията. За съжаление точно като при Test Drive 4 това не стана и ако авторите не си вземат сериозна поука скоро абсолютно никой няма да си спомня, че серията Test Drive някога е била сред най-големите геймърски хитове!

*Никола Дърпатов*



# SiN



Трябва да ви призная, че отдавна не се бях забавлявал така с триизмерен екшън. Пръстите ми направо залепнаха за клавиатурата на компютъра. SiN определено е достоен наследник на Quake 2 и без преувеличение може да се нарече класика в жанра. В сравнение с демоверсията играта тотално надмина очакванията ми! Въпреки че не може да се състезава с Unreal по качество на графиката, SiN безпроблемно ще издуха от пазара останалите игри с качеството на своя сюжет. Играта би могла дори да послужи за създаването на култов екшън-филм. Хитът на фирмата Ritual Entertainment е поредното доказателство, че не е нужно да се използват върховите графични технологии, за да се направи нещо наистина приятно. Сюжетът не е много засукан, но определено е интригуващ и на моменти ще ви изненада с напълно неочаквани обрати. Действието се развива през 2037 година в

## измисления град Фрийпорт

Престъпността е достигнала чудовищни размери и световните правителства са неспособни да я овладеят. Хаосът и безредиците заплашват устоите на човешкото общество. Единственото спасение се оказват частните корпорации, които получават разрешение да създават собствени сили за сигурност по подобие на полицейските части. Най-мощната охранителна фирма - Хардкорпс, базирана във Фрийпорт, заема централно място в нашата история. Нейният шеф - полковник Джон Блейд - е главният герой на играта. Основното му занимание е да чисти улиците на града от тежковъоръжена измет. Убийци, наркотрафиканти и терористи са основните клиенти на нашата екшън-звезда. Действието на SiN започва с една общо взето рутинна операция. Блейд тръгва по петите на група терористи, които се опитват да оберат банката на Фрийпорт. Предводителят на бандитите се казва Мансини - един от босовете на местния подземен свят и стар познайник на Хардкорпс. Героят трябва да трябва да ликвидира терористите, да освободи заложниците, да прибере парите на банката и да залови гангстерския лидер. Увлечен в преследването, полковникът се натъква на все нови и нови улики, че в случая не става дума за обикновен банков обир. Оказва се, че Мансини всъщност работи за една от най-големите биохимически корпорации в света - СинТЕК Индъстрийс. Шеф на фирмата е

## едрогърдестата Елексис Синклер

която крои пъклени планове за бъдещето на света. Сексапилната героиня си е втълпила, че може да си поиграе на майката природа и се опитва да създаде по генетичен път едно "по-добро" човечество. Нейното върховно оръжие е наркотикът U4. Това е опиат с висока степен на пристрастяване, който не само прави жертвите си послушни роби, но предизвиква и тотални генетични мутации, ако бъде приеман в чист вид. Не много концентрирани дози от въпросната дрога се продават масово по улиците на Фрийпорт. Никой все още не свързва наркотика с корпорацията СинТЕК. Блейд обаче е на път да разбули мистерията. Докато преследва Мансини, играчът се натъква на неопровержими доказателства, че Елексис Синклер е замесена с наркомрежата. Героят е принуден да се промъкне в сърцето на корпорацията ѝ, за да разбере какво всъщност крои. Там той се натъква на зловещата истина -





графика 78 звук 82 оценка 91



биохимичката се кани да изсипе няколко контейнера U4 във водохранилищата на Фрийпорт и да превърне населението на целия град в мутанти. Успоредно с това СинТЕК използва телата на починали хора, за да създаде армия от безмилостни киборги, с която да постави на колене човечеството. Блейд трябва да направи всичко възможно, за да спре

## предстоящия апокалипсис

Докато героят се сражава с бодигардовете на СинТЕК, броди из градската канализационна система и громи пълчища уродливи киборги, неговата противничка Елексис прилага резервен план. Заедно със своите най-верни бойци превзема ракетна база на морската







пехота и успява да открадне термоядрен заряд на военните. Благодарение на него тя се опитва да предизвика Трета световна война, да разпръсне над целия свят своя генетичен наркотик и да превърне всички хора в мутанти. Последната надежда на човечеството остава полковник Блейд, който единствен знае за откачените планове на Елексис и би могъл да ги предотврати. Той е принуден да се промъкне в секретната база на СинТЕК, която се намира на малък остров някъде из океана. Преди това обаче героят трябва да си поиграе и на водолаз. Той трябва да поброди по морското дъно, да избие подводната стража на СинТЕК и да намери правилния шлюз, който ще го отведе в покоите на неговата съблазнителна противничка.

Подводните сражения са доста впечатляващи. За първи път в триизмерен екшън виждам оръжие, което е направено специално за тази цел. Блейд разполага със специален автоматичен харпун, който ще накара вражеските водолази да се почувстват като пилета на грил. При подводните си странствания ще забележите още едно интересно хрумване - преди да си намери бутилки с кислород играчът може да поема въздух и от различни вентилационни отвори, пукнати тръби и т.н. Просто трябва да се оглеждате за характерните мехурчета, които се издигат към повърхността. А ако не ги забележите - приятно давене.

Друг оригинален момент в играта е, че ще трябва да изкарате

## едно ниво в ролята на мутант

Въпреки уменията си на супергерой, полковник Блейд все пак попада в ръцете на Елексис, оказва се натъпкан до козирката с U4 и се превръща в грозно, но изключително силно изчадие. Играчът трябва да преброди лабораторията на SinTEK и да открие начин да си върне човешкия образ. Докато търси той редовно трябва да си взима дозата наркотик, ако не иска да се пресели в преизподнята.

Иначе екшънът в SiN си е като всеки друг триизмерен екшън. Ако сте корифей на Quake 2 или Unreal, тази игра няма да ви затрудни. Не мога да не отбележа, че изкуственият интелект на противниците ви нещо не е съвсем наред и май има доста бъгове. Случва се например стражите да побягнат без каквато и да е причина или пък да започнат да стрелят в точно обратната посока. Повечето пъти обаче те са доста умни, могат да се крият зад препятствия, да викат подкрепления и дори да откриват играча из нивото.

Единственото малко по-оригинално нещо са вражеските снайперисти. Те са изключително точни, стрелят на огромна дистанция и обикновено се крият на най-тъмните и отдалечени места. Признавам си, че те ми създаваха най-сериозни проблеми, по-големи дори от босовете в края на всяка секция от играта. За първи път срещам триизмерен екшън, където смъртта може да те застигне, без изобщо да разбереш откъде ти е дошло. Просто си вървиш спокойно, наоколо няма никого, и в следващия момент усещаш как куршумът се забива в гърба ти.

*Момчил Милев*

# STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D



Премиерата на новия филм от поредицата Star Wars вече наближава (на CD-то към този брой ще намерите страхотен клип от него!) и всички фирми на Джордж Лукас очевидно започват вече да подгряват феновете за предстоящия космически спектакъл. В областта на игрите това означава пускането на поредната екшън-игра с тематика от Star Wars. Новото заглавие е Rogue Squadron и е неофициално продължение на миналогодишния суперхит Shadows of the Empire. Действието на Rogue Squadron се развива между първата и втората серия от първата трилогия на Star Wars. След разрушаването на първата "Звезда на смъртта" Люк Скайуокър събира малък отряд от 12 елитни пилоти на бунтовниците, които трябва да изпълняват особено отговорни мисии. Това е така нареченият Rogue Squadron. Той се намира под прякото подчинение на генерал Рийкан и в него участва и самият Люк, чиято роля поемаме в играта. Това с Люк и въобще със сюжета обаче е по-скоро за измиване на очите, защото в Rogue Squadron неговите специални джедайски способности не играят никаква роля, т.е. можете да приемете, че играете с произволен пилот. Като заговорихме за пилоти е редно да спомена и за какво става дума в самата игра! Rogue Squadron е чистокръвен 3D-екшън, който продължава най-добрите традиции на Shadows of the Empire. Основната разлика от предшественика е липсата на наземни мисии и наличието на доста по-големи нива. В новата игра всички мисии са въздушни, но като компенсация за липсата на пехотинци авторите са включили общо 5 различни бойни самолета на бунтовниците (X-wing, Y-wing, A-wing, V-wing и Airspeeder), а арсеналът на имперската армия също е обогатен спрямо Shadows of the Empire. По време на общо 16-те операции на Rogue Squadron ще се сблъскате с познатите AT-AT walker, AT-ST, TIE fighter, TIE bomber и още доста други гадости от арсенала на Дарт Вейдър и неговите генерали. За съжаление отделните мисии не са свързани помежду си и общо взето бързо ще се почувствате като пред игрален автомат, където единствената цел е да се мине съответното ниво без да се дават по-подробни обяснения какво точно е постигнато с това и изобщо каква е крайната цел на играта. В случая с Rogue Squadron LucasArts направо са се престарали в това отношение, защото в играта действително липсват каквито и да е наченки на някакъв сюжет. Както вероятно вече се сещате, това се отнася в пълна степен и за филмчетата, които просто отсъстват, а описанията на мисиите са доста скучнички разкази на фона на холограма от съответното ниво! Иначе самите мисии са много разнообразни - ще трябва да извършвате патрулни полети над вражеска територия, ескортиране на бунтовнически товарни кораби, директни атаки срещу имперски крепости и множество други забавни неща. След успешния край на всяко ниво ще получите и съответен медал, който може да бъде златен, сребърен или бронзов в зависимост от вашите показатели по време на операцията. Историята с медалите обаче поне според мен е слаба утеха за липсата на свързано действие и малко повече мултимедия в играта още повече, че специално LucasArts неведнъж са доказвали какво могат в тази на-







графика **82** звук **91** оценка **78**

сока.Не мога да не отбележа, че програмистите са се постарали да компенсират недостатъците на сюжета чрез графиката и звука.

## Rogue Squadron задължително изисква 3D-ускорител

(играта работи с почти всички популярни чипове) и още при първото ниво ще ви стане ясно защо. На пръв поглед нещата доста приличат на Shadows of the Empire, но точно след 2-3 минути игра ще започнете да забелязвате страхотните светлинни ефекти и други детайли, които в голяма степен подпомагат създаването на атмосферата. Същото в пълна степен важи и за музиката и звуковите ефекти. Те, както обикновено, са заети от филмите от поредицата Star Wars, но този път има сериозни нововъведения. LucasArts са възложили написването на музикалния съпровод на известния германец Крис Хюлсбек, който през последните 20 години създаде голяма част от най-впечатляващите музики към компютърни игри. Този ход определено е успешен, защото Хюлсбек е направил леки промени в оригиналния soundtrack на Джон Уилямс и по този начин за пръв път в игрите на тема Star Wars ще имате чувството, че чувате нещо действително ново, което при това звучи изключително добре.



Вече стана дума за графика и звук и съвсем естествено възниква и въпросът за системните изисквания :-). В това отношение Rogue Squadron ще изненада приятно собствениците на по-слаби машини. Играта върви добре и на P200MMX с 32 MB RAM и единственото по-сериозно изискване към хардуера е задължителният 3D-ускорител, но това така или иначе важи за почти всички нови игри от последните няколко месеца. Освен това при наличието на съответна звукова карта (изисква се поддръжка на DirectSound3D) ще можете да се насладите и на превъзходни surround звукови ефекти, записани по новата система MoSYS FX Surround. Та това общо взето е всичко. Rogue Squadron едва ли е игра, която ще играете месеци наред, но едва ли ще има и разочаровани от нея. Аз поне от няколко дни редовно си я пускам за удоволствие и без да се усетя вече минах повечето от нивата.

*Никола Дърпатов*

**Производител:** Factor 5
**Разпространител:** LucasArts
www.lucasarts.com
Системни изисквания: P200, 32 MB RAM, Windows 95/98, 2MB Video, поддържа Direct3D и 3Dfx Video

# CARMAGEDDON II

Автомобилните симулатори ми се струват скучни и еднакви. Изключително досадно е да въртиш "геврека" пред монитора на компютъра си, да се гониш с разни други автомобили по еднообразни пътища и единствената тръпка да са полицейските коли, които отвреме навреме те погват за превишена скорост. Точно затова бях изключително шокиран, когато прекарах почти цял уикенд пред моето домашно PC с новия Carmageddon 2: Carpocalypse now. Това е първата автомобилна игра, която успя да задържи вниманието ми за повече от 15 минути. И само как го задържа!...



Играта е направо маниашка и то в буквалния смисъл на думата. Както и в първата част на Carmageddon, геймърът влиза под кожата на побъркания автомобилен шофьор Макс Демидж. Както се разбира още от името му, героят има една-единствена цел и тя е да нанася максимални поражения. Този път обаче нашият човек е напълно откачил. Кръв, тенекия и кости се превръщат в еднородна маса под гумите на неговия автомобил-ветеран със звучния прякор Ийгъл.

Целта на играта в общи линии е елементарна – да се прегазят максимален брой хора или домашни животни и да се унищожат всички противникови коли преди времето да изтече. Повечето мисии са си чисто клане на пешеходци.

Съвсем заслужено Carmageddon се нарежда в пантеона на най-кървавите игри на всички времена.

За да заглушат воплите на моралистите и хората със слаби нерви, създателите на играта са направили няколко варианта за държавите с по-консервативни възгледи. Германските бюргери ще бъдат принудени

## да газят роботи

вместо разпадащи се на кървави късове пешеходци. Поляците, японците и жителите на някои латиноамерикански страни пък ще могат да изпробват гумите си само върху слузести зомбита. Малките китайчета пък изобщо няма да могат да изпробват уменията на Макс Демидж, защото играта е забранена в родната им страна. Не вярвам обаче подрастващите геймъри с дръпнати очи да страдат чак толкова много – нали все пак в Китай се карат предимно велосипеди ;-). Като споменах за двуколесния транспорт обаче се сещам, че в Carmageddon 2 липсваха колоездачи.

А какво удоволствие щеше да бъде да врежа в трасето на някое велосипедно състезание (например Тур дьо Франс) и да накарам носителя на жълтата фланелка да се почувства като

## сватбена кукла върху предния капак

на моя автомобил...

Програмистите от Saintless Software са проявили достатъчно извратена изобретателност, за да задоволят геймърската жажда за кръв. Можете да разчленявате с колата си всевъзможни същества. Първоначално това са най-обикновени хора – костюмирани мъже, жени, пенсионери, излезли на разходка, джогери, механици, полицаи, войници. По-късно на сцената се появяват и други същества – добермани, овци, прасета, пингвини, полярни мечки, мутанти, клоуни, членове на улични банди, дори един армейски гене-



| графика | звук | оценка |
|---|---|---|
| 73 | 77 | 93 |










рал. Всички те обаче започват поразително да си приличат след няколко "отърквания" в бронята на колата. Ще забележите, че локвите кръв и остатъците от труповете на пешеходците продължават да си стоят дълго след като сте прегазили вашата жертва, а грайферите на гумите ви оставят по няколко метра червени дири! Убийството на пешеходец или домашно животно носят на героя определен брой кредити и увеличават времето преминаване на нивото. Колкото по-оригинално убийство направите, толкова по-голяма е наградата – оста добра бонификация получава онзи, който успее да ликвидира жертвата си на заден ход, с внезапно обръщане или се стовари отгоре ѝ със скок. Комбинираното газене на няколко пешеходци или техни четириноги събратя също се заплаща по достойнство.

Ходещите мишени обаче не са за подценяване. На моменти те могат да счупят и рекорда на спринтьора Бен Джонсън, а по маневреност могат да съперничат на Джеки Чан. Затова Макс Демидж често има нужда от малък бонус, който да му помогне да ликвидира бегълците. Най-лесния начин е да ги помете с врата, ако мине достатъчно близо до тях. Тук-там из нивата има пръснати различни екстри за автомобила, които правят преследването още по-брутално забавление. Най-ефектни са огнеметът и електрошоковото устройство, които превръщат всичко живо в димяща купчина месо. Друго интересно средство за убиване е гигантският боздуган, който изведнъж изниква на задната ви броня (ако, разбира се, намерите подходящия бонус). Масивната метална топка размазва всеки, който има неблагоразумието да застане в близост до задницата на колата. За жалост боздуганът малко пречи при движение на заден ход, но това не винаги е болка за умиране. Насам-натам по пътищата ще откриете и екстри, които променят вида и поведението на вашите жертви. Пешеходците могат да стават бързи като светкавица или бавни като охлюви, да изпадат в паника, да се превръщат в самоубийци, който сами се мятат върху капака на колата ви – изобщо започват да се държат от шантаво по-шантаво...

Въпреки че е доста ефектно, избиването на невинни създания не е главната мисия на играта. То е само средство да си набавим кредити за ремонт на повреденото ни возило и достатъчно време, за да ликвидираме останалите шофьори. А те не са по-малко побъркани от Макс. Возилата им изглеждат като сглобени от боклуците в някое автомобилно гробище. Това обаче не ги прави безопасни. Някои от тях са направо като подвижни крепости. За щастие след всяко ниво можем да си купим колата на всеки един противник, когото сме сразили. Според майстори на играта е изключително важно да си купим камион по най-бързия възможен начин. Любим ми е обаче самолетът с отрязани крила, който кълца пешеходците с окървавената си перка.

Carmageddon 2 е игра за маниаци. Само внимавайте, когато сядате зад волана на колата си. Лично

## аз се въздържам от шофиране

поне ден-два след като съм се правил на Макс Демидж. Просто на моменти ми се иска да кривна от платното и да покарам по тротоара...

*Морган Кроу*

# DETHKARZ

След успешната стратегия в реално време KKND 2: Krossfire, която вече представих на страниците на PC Mania, австралийците от Beam Software отново ни изненадват с превъзходна футуристична състезателна игра – Dethkarz. Правописната грешка не е моя, играта се казва така.

Идеята за автосъстезание в бъдещето не е особено оригинална - по някаква причина производителите на игри си представят съревнованията на 25-ти век по един и същи начин: убийствени скорости, писти, чиято конструкция напомня много на детски аутобан, коли с малък реактивен двигател и задължително снабдени с някое и друго оръжие, за да се разнообрази състезанието. Dethkarz не е изключение от това правило и името ѝ описва много точно съдържанието на самата игра.

В тази футуристична Формула 1 ще трябва да минете през 12 писти на 4 различни местности – Metro City (Ню Йорк в бъдещето), Grand Keys (футуристична Флорида), The Pole (северния полюс, силно заприличал на Лас Вегас), Red Planet (добрия стар Марс). Ще можете да изберете между

## четири режима на игра

– Arcade – единично съревнование на избрано от вас трасе; Championship – всичките 12 писти; Time Trial – ще се състезавате за време и най-накрая Multiplayer. След като настроите клавишите и другите опции не ви остава нищо друго, освен да запалите моторите и да потегляте.

За да ви подтикнат към по-високи постижения, създателите на играта ви позволяват да изберете в началото само между 4 писти и 4 от общо 12 автомобила. Когато се представите задоволително на въпросните писти, ще преминете във втора лига, където ще можете да избирате между осем писти и автомобила и така до 3-та лига, която ви осигурява пълен достъп до всички болиди и трасета. Всяка кола има различен външен вид и характеристики като бързина, броня, въоръжение и т.н. Ако искате да сте с най-бързия автомобил, ще трябва да забравите за силните оръжия, но ако предпочитате кола-терминатор, трябва да изберете примерно Hammer - чудовищно возило, наподобяващо танк, доста трудно за управление и доста неманеврено, но затова пък снабдено с най-силната броня и въоръжение. Преди всяко състезание ще трябва да изберете с какво основно оръжие ще бъде оборудвана колата ви – pulse laser, който стреля изключително бързо, но нанася минимални щети или plasma cannon – голямо и бавно оръдие, което нанася колосални щети.

Ако се представяме много добре и често успяваме да се доберем до първо място, ще получите за награда един суперавтомобил, който има най-добрите пока-







Производител: **Beam Software**
Разпространител: **Infogrames**

| графика | звук | оценка |
|---|---|---|
| 89 | 83 | 87 |










затели. Да сте между първите от общо 20 участници в състезанието (включвайки и вашия болид) обаче въобще не е толкова лесно, колкото изглежда на пръв поглед. Освен че всяка кола се държи по съвсем различен начин, в началото ще излитате извън пистата на всеки втори завой. Проблеми ще ви създава и ограничената броня на вашата кола, която след 2-3 ракети и няколко изстрела от плазменото оръдие ще се възнесе в МПС-рая. Енергията на бронята ви ще намалява също така при сблъсък с чужди болиди и при преминаване през "услужливо" оставени от опонентите ви на пътя мини. Всяко трасе е осеяно с т.нар. Pick Ups. Те са истинският чар на играта и включват

## самоносочващи се ракети

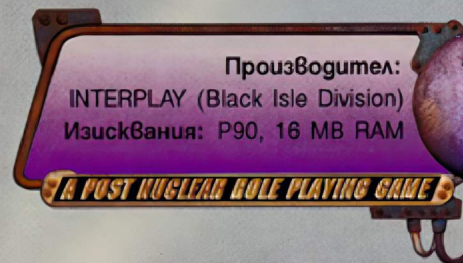
неуправляеми торпеда, heet-seeker (ракети с топлинно насочване), както и някои дефанзивни екстри като броня, невидимост, неуязвмост, щит, който ви предпазва и в същото време нанася поражения на опонентите ви и т.н. На преследващите ви коли можете да спретнете неприятен сюрприз като пуснете зад болида си няколко мини. Ако автомобилът ви е понесъл прекалено много щети, ще трябва да се сдобиете с auto-repair или да минете през бокса на пистата. Ако колата ви се струва прекалено бавна, включете Turbo-Booster и ще полетите напред като драгстер.

За да се насладите на тази невероятна игра, ви е необходим само един Pentium 200MMX с 32MB RAM и видеоускорител, който поддържа стандартите 3Dfx или Direct3D.

В началото играта може да ви заприлича на най-обикновено състезателно заглавие с фамозна графика и без никаква дълбочина. След 1-2 часа игра обаче ще забележите, че Dethkarz е едно истинско предизвикателство за вашите шофьорски умения. Тази игра едва ли ще ви задържи задълго пред мониторите, но ви предлага най-доброто от едно Arcade-състезание и ви гарантира стопроцентово забавление за времето, което ще прекарате с нея. Опонентите ви не са нито прекалено трудни, нито елементарни, пистите са изключително разнообразни и направени с много фантазия и препятствия като скокове, остри завои, лупинги и т.н., а всяка кола притежава свой уникален модел на поведение на трасето. Множеството Pick Ups и необходимостта редовно да поглеждаме енергията на колата ще превърнат прекарването ви пред монитора в едно (пре)изпълнено с напрежение преживяване. Графиката е невероятна - всяка кола е изградена от 700 полигона, има страхотни визуални ефекти - искри, пушек и експлозии, бомбастични звуци - топ-заглавие без никаква конкуренция в този жанр. Интуитивното управление, функцията Replay и Ghost Mode в Time Trial дооформят прекрасното ми впечатление от Dethkarz. Най-много удоволствие обаче ми достави играта в Multiplayer, където успях порядъчно да опържа задниците на моите приятели!

*Никола Икономов*




След огромния успех на първия Fallout през 1997 г. производителите от Black Isle (част от Interplay) не си губиха времето да се радват на лаврите си, ами запретнаха ръкави и бързо-бързо пуснаха следващата част от играта. Причината за бързината им е главно в това, че абсолютно всичко от оригинала е запазено без промени – engine, графика, интерфейс... Дори отвреме навреме ще срещнете цели "парчета" от първата част! За сметка на това feedback-ът от играчите явно е следен внимателно и са променени доста подробности – всяка от които сама по себе си може да не е особено важна, но като сбор внасят много сериозно подобрение!

Малко е вероятно, но може би има някой и друг любител на RPG-тата, който е направил огромния пропуск и не е запознат с първата част, затова ето и няколко уводни думи за нея. Най-кратко и най-точно тя би могла да се опише като филмите от поредицата "Mad Max", претворени в компютърна игра! Действието й се развива в района около Лос Анджелис, през две хиляди и не помня коя точно година, точно седемдесет години след края на Третата световна война. Цялата земна повърхност е само безводни пустини и планини, а радиацията е превърнала голяма част от оцелелите хора и животни в мутанти. Почти всички научни и технически знания са потънали в забвение, но все пак тук-там могат да се намерят различни книги и учебници, които дават възможност на самоуки техници да поправят останала отпреди войната техника или дори да произвеждат по-елементарни оръжия и машини. Дълбоко под земята са останали херметически запечатаните Vaults – напълно

## автономни противоатомни убежища,

всяко от които е приютило по 1000 души. Техните компютри все още пазят записаните знания на човечеството и това е единствената надежда за бъдещото му възраждане!

И така, започваме първата игра във Vault 13 цели седемдесет години след края на войната. Появил се е "дребен" проблем – повреда в блока, управляващ системата за пречистване на питейната вода... и след 150 дни всички запаси ще се изчерпят... освен ако някой не излезе за пръв път в живота си на повърхността на земята и не успее да докопа резервен блок! И това ще бъде само началото на приключението...



А сега вече към новата игра – новият ви герой е правнук на някогашният спасител на хората от Vault 13 (който е бил прогонен от убежището, за да не всява смут сред хората с разказите си за широката земя). Прадядо ви намерил закътано кътче сред планините, където основал малкото селце Arroyo... и в продължение на осем десетилетия животът е бил почти поносим... но все по-труден и по-труден! А сега вече нещата са започнали бързо да се влошават – посевите са започнали да изсъхват на корен, децата се раждат болнави, сред добитъка се появяват нови мутанти – дори са се родили крави, които имат САМО ЕДНА ГЛАВА!!! С една дума селото се нуждае от нов Герой – и то спешно! Този нов герой сте вие – в края на краищата след като прадядо ви е основал селото, то съвсем в реда на нещата е вие да се наемете с тежкия труд по неговото спасяване. Задачата ви не изглежда никак лесна – трябва да откриете къде точно се намира Vault 13 и да докопате G.E.C.K. – "Garden of Eden Creation Kit". Ако случайно сте забравили, това е комплектът, предназначен да възвърне нормалния вид на земната повърхност след края на атомната война! И разбира се, още интродукцията ще ви подскаже, че нещата навярно ще излязат значително по-сложни – нищо чудно да е дошъл и вашият ред да спасявате света...

## Самата игра е класическа role-playng game

В началото ще се заемете със създаването на персонажа си (ед-

ва ли някой истински любител би се задоволил с предварително подготвените кандидат-герои). Възможностите, с които разполагаме, са повече от много и със сигурност ще задоволят и най-придирчивия маниак на тази тема. На първо място са седемте основни характеристики – които изглеждат типични за тези игри... но все пак си направете труда да прочетете внимателно за какво точно става въпрос, за да не останете неприятно изненадани, тъй като стойността на тези базови характеристики има реално отражение върху целия gameplay впоследствие. Типичен пример – показателят "интелигентност" – лесно е да го подцените, ако не прочетете, че от него се определят не само количеството skill points, които качваме за всяко новопридобито ниво на experience, но и възможностите ви за разговор и взаимодействие с NPC-тата - създайте персонаж с нулева интелигентност и единствените му възможности за разговор ще се свеждат до нечленоразделно сумтене...

Следващите характеристики са опционални – така наречените "traits" – те дават едновременно и преимущества, и недостатъци. Типичен пример "sexappeal" – персонажът ще се радва на особено внимание (и особени възможности) от страна на особи от противоположния пол, но за сметка на това съществата от неговия пол ще го възприемат с голяма доза неприязън. Хубавото е, че не сте задължени да се възползвате от тези "traits", ако сметнете, че недостатъците им са по-големи от получаваните преимущества.

Третата колонка с цифри е със заглавие "skills". Различните умения са 18 и тук влизат такива жизнено важни показатели като "barter", "small guns" и т.н. – въобще почти всичко, за което можете да се сетите. За нещастие не можете да ги модифицирате директно, а стойностите им зависят от основните характеристики и от (евентуално) избраните "traits", ще трябва обаче да определите три от тях като "tag skills", което дава двукратно по-бързо нарастване в сравнение с




останалите умения. Като правите избора си, имайте предвид, че уменията "small guns", "first aid", "science", "repair" и "outdoorsman" могат да се изучават и като четете дебели книги, така че едва ли е целесъобразно да ги маркирате като "tag skills".




На предпоследно място идват "вторичните характеристики" – по тях не можете директно да пипате нищо, тъй като те изцяло зависят от останалите параметри, от евентуалното използване на брони, наркотици или някаква механизация и освен това от придобиването на последните и особено важни допълнителни умения, наречени perks. Тези допълнителни умения се получават обикновено при повишаването на нивото ви на experience (на всяко трето или четвърто ниво по едно) и са особено важни, тъй като могат да ви дадат някои действително уникални възможности – например "Kama Sutra Master" (и после гледай какво става, особено ако го комбинираме със "sex appeal")! Забележете обаче, че не всички perks ще бъдат достъпни за вашия персонаж – повечето от тях изискват изпълнението на определени условия (освен достигането на някакво ниво на experience) – например наличието на предварително зададена степен на умение (skill) или на минимално ниво на дадена основна характеристика (примерно стойност на intelligence не по-ниска от осем)... Е, и да не забравите да му дадете име – например Nick Mortimer – cool, нали!



Най-накрая вашият суперготин и суперсекси кандидат герой е готов и се приготвяте за скок в неизвестното... само че изкуфелите бабички от селото ви, кой знае защо самонарекли се "Elders", не са убедени в превъзходството ви и са решили да ви подложат на допълнителен тест! За личност с вашите способности той си е чисто губене на време, но няма как – ще трябва да се преборите с разни мутантчета – гигантски мравки и скорпиони, после да теглите малко як пердах на един надут пуяк от селото (който явно ви завижда) и да вземете от храма, издигнат в чест на вашия прародител, свещения му "vault dweller" костюм, който на гърба си носи щастливото число 13. Добре е все пак, че след това завистниците не смеят много-много да си отварят устите и можете да се заемете спокойно с ежедневната си работа (т.е. да спасите за пореден път света или поне тази част от него, обхващаща западните щати на бившия USA).




За запознатите с първата игра няма да има никакъв проблем да наджапат веднага в дълбоките води, тъй като абсолютно целият интерфейс, управлението на персонажа и взаимодействието с околната среда са запазени без никаква промяна; за новаците обаче ще бъде добре да си прочетат приложеното към играта пълно ръководство (в PDF формат). Като понапреднете малко ще започнете да забелязвате и сериозните подобрения. Оригиналният Fallout имаше три основни недостатъка: първият беше шантавото поведение на вашите спътници – през по-голямата част основният ви проблем бе да им попречите да се самоубият; вторият проблем бе миниатюрната карта и малкото места, които можехме да посещаваме и да изследваме – (това правеше краят на играта бърз и неочакван тъкмо след като започнете да се кефите на героя, който сте създали). Третият недостатък бяха сравнително малобройните miniquests, което отнякъде нататък превръщаше играта в просто копие на "стрелялка" тип "crush, kill and destroy".

Сега вече картата е значително по-голяма (и местата за изследване са сигурно три пъти повече), разполагате с многобройни miniquests, които при това не са така елементарни като преди (или поне част от тях) и особено важно – можете да екипирате вашите спътници с различни оръжия и брони и да им давате детайлни указания за поведението им по време на битка. Освен това не всички странични куестове ще станат достъпни за персонажа ви – някои от тях ще изискват наличието на специални обстоятелства или качества на героя ви, а това вече ще създаде и допълнителен интерес към преиграването на играта и решаването на загадките по различни начин...

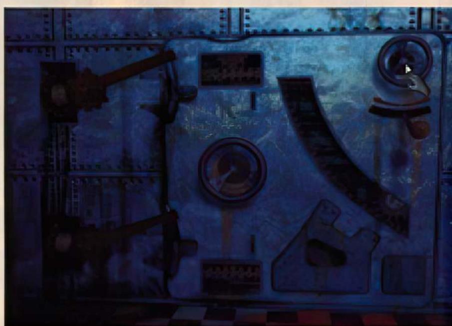
В общи линии това е... може би по-късно ще успея да открадна малко място и в някой от следващите броеве ще включим подробен walkthrough за играта – ако вие го пожелаете.

*Генко Велев*

# SANITARIUM WALKTHROUGH 2

*(продължава от миналия брой)*

Следващата стъпка е двамата заедно да проникнете в жилището на Gromna (той знае паролата). Там намирате чертежи на някакво старо и огромно устройство – The Great Machine, от което очевидно Gromna е откраднал два чарка за някакви свои цели. Gravin се втурва към мястото, където е Машината, докато вие намирате под възглавницата ключа от сейфа на Gromna. Вземате оттам sound generator-а, който очевидно служи за активиране на транспортната тръба в кулата на Кралицата. Бегом натам, използвате генератора и се оказвате на втория етаж. Скривате се докато край вас преминава Gromna (който влиза в нещо като асансьор) и разговаряте с поредния циклоп-насекомо. Забелязвате клетките под пода, които са пълни с огромни количества "новоизлюпени" циклопски деца и се опитвате да последвате Gromna с асансьора – ама не става! Вратата е блокирана от устройство с музикален код! Може би децата са успели да запомнят нещо – опитвате да разговаряте с тях и... ДА! Вече знаете мелодията, сега остава само да я възпроизведете! Блокиращото устройство има пет (живи) бутона – ако обозначим най-горния с номер 1, то следващите по посока на часовниковата стрелка ще бъдат с номера 2, 3, 4 и 5. При това положение кодът е 5, 2, 2, 4, 1, 3 – и ето ви на третия етаж. Там разбирате защо са необходими циклопските деца – Gromna храни с тяхната кръв Кралицата! Разговаряте с поредния циклоп-мутант (този път е циклопка) и използвате инструментите на Gravin върху машината, която смуче кръвта на децата – хоп! Ето ви и първата откраднатата част от The Great Machine! Бегом обратно – само че пътечките на кошера не са предназначени за огромни циклопи, така че част от тях се срутват точно пред вас – налага се да подхвърлите намерения чарк на Gravin и... много интересно – отваря се едната страна на телепортационен тунел! Само че всеки тунел трябва да има вход и изход, за да може да се използва, така че хайде обратно в кулата при кралицата, после на втория етаж, след което сграбчвате едно въже и се покатервате на самия връх. Точно в този момент Gravin обяснява на другите буболечки как утре всички заедно ще покорят циклопите благодарение на създадената от него машина за телепортация. Нямате много работа тук – още в предверието виждате втората липсваща част! Сграбчвате я и хоп – точно пред вас се отваря вторият край на тунела. Мушвате се смело в него и се оказвате точно до Gravin. Оттук нататък нямате вече нищо за вършене – той използва тунела, за да се върнете и предупредите циклопите за готвеното нападение, а вие поставяте в CD-устройството Диск 3 и се събуждате отново като човек в



## Chapter 7: The Morgue and Cemetery

Отново в лудницата – май започва да ви омръзва – крайно време е наистина да се измъкнете оттук! Като начало обаче трябва да излезете от моргата – адски е студено и явно само след няколко минути ще загинете от замръзване. Мимоходом поглеждате към женския труп на масата и се понасяте към солидната врата... Oops! Трупът се изправя и започва да ви говори!!! Добре, че нямате слабо сърце... А сега все пак трябва да отворите по някакъв начин добре заключената ОТВЪТРЕ масивна стоманена врата – явно Dr. Morgan е взел солидни предпазни мерки никой да не успее да се измъкне жив след като един път попадне в моргата... Дали в някоя от секциите няма още някой жив човек? По дяволите! Всички капаци са замръзнали и не могат да бъдат отворени... Тогава побързайте и отворете вратата! И така – в горния ляв ъгъл има малко колело, а под него лост, който може да се мести вляво или вдясно. Завъртаме колелото три пъти и преместваме лоста наляво... Повтаряме процедурата още два пъти; отново завъртаме колелото и този път избутваме лоста надясно... Повтаряме и потретваме... Остава само да завъртим голямото централно колело един път и готово!

Сега да огледаме наоколо – насрещната врата ни води до крематориума; до стената има изправени трупове с номера по тях – 2, 7... като че ли номерата съответстват на тези на секциите в моргата! Охо! Кутия с инструменти – един гаечен ключ винаги може да се окаже полезен. А сега да продължим по-нататък – това като че ли е офисът на Dr. Morgan, ако се съди по тежкия му метален бюст; оглеждаме наоколо и прочитаме каквото успеем от разхвърляните парчета хартия; прибираме и една кутия с кибрит и празна бронзова урна. А това там какво е? Тази стена не изглежда никак здрава – може пък и бюстът на Dr. Morgan да се окаже полезен – ако успеем с него да пробием отвор и да се измъкнем навън... Е, добре, отворът е готов, но не ни води доникъде –

пак попадаме в оградено място... но това там като че ли е газопроводът за крематориума – пускаме газта... и прибираме едно U-образно парче тръба в джоба си. Сега обратно при крематориума – контролният панел вече работи (имаме и кибрит), така че можем да запалим добро огънче. Излизаме в коридора и опипваме двете големи тръби – едната е гореща, но другата остава ледена! Използваме гаечния ключ и демонтираме част от тръбите, след което ги съединяваме посредством U-парчето. Сега вече топлината започва да се усеща – връщаме се в моргата и започваме да отваряме капаците на секциите. Oops – още един жив човек! Разговаряме с него – и ако побързаме, може би ще успеем да спасим и трети – старецът през цялото време е чувал някакво дращене по стените! Трескаво отваряме всички капаци – празно! Отваряме ги наново и този път ги оглеждаме внимателно отвътре – ето тук, при номер 7 като че ли действително има нещо надраскано по тавана. Използваме кибрита... така е, има нещо, но е много ситно и почти неразбираемо. Връщаме се в крематориума и поставяме трупа с табелка "7" в пещта. Изтегляме количката след малко – yes! Нещастникът е имал изкуствено око – което използваме като лупа, за да разчетем надписа... Междувременно прибираме праха (от изгорелия труп) в урната. А надписът е странен и невероятен – преди много, много години някой посадил ЖИВО (разумно) дърво и го научил да отговаря, само ако към него се обърнат с точно определен стих! Заучаваме наизуст стиха и бегом в гробището – има само един много стар надгробен камък! Използваме праха от урната, за да направим по-четлив надписа – Paul Stark! Едно от дърветата наистина като че ли се движи – казваме стихчето и разговаряме с дървото (какви ли още чудеса ще видим до края на куеста)! Произнасяме името Paul Stark и дървото се отмества, така че можем да вземем зелената призма от статуята зад него. Използваме призмата върху един особено ярък лъч светлина и той отваря вратата към малката сграда в гробището... и Dr. Morgan е тук... но само за малко! Вече не се учудвате на нищо и приемате като нещо съвсем естествено, че докторът се телепортира и изчезва сред кълбо от синя светлина! Оглеждате вътрешността на помещението, прочитате каквото може да се прочете... Да, явно това е! Този древен ацтекски календар е много странен – някои части от него се движат! Припомняте си какво сте прочели през последните няколко минути и започвате да нагласяте йероглифите отляво надясно: 1. Слънце над два планински върха 2. Изгряващо слънце 3. Слънце в елипса 4. Стилизирано око 5. Триъгълник... Yes!!! Кълбото синя светлина се появява отново, следва поредната ви трансформация – този път в могъщ ацтекски воин... и добре дошли в поредната



## Chapter 8, Part 1: The Lost Village

Разпитайте старицата – оракул, която ви е призовала – този път се оказва, че задачата ви е доста по-лесна – трябва само да преборите бога на ацтеките Quezzz... (преплетоха ми се пръстите като се опитах да го напиша). Излезте от пещерата и разговаряйте с всички воини-сенки (общо са шест). Обърнете внимание на имената им и на това, кой от кого е по-стар или по-млад. Качете се по стълбите и разговаряйте с Qzz... (сещате се с кого). Последният воин-сянка (и рибар в оставка) ще поиска да намерите огърлицата на жена му – разговаряйте с всички живи хора в колибите (и около тях) и последно със старейшината (който се опитва да поправи стените на колибите). Той ще се съгласи да даде огърлицата на жената на рибаря-воин; бегом при него, за да се отмести и да ви даде достъп до тотемния стълб – бутате го и готово – влизате в Храма на Вятъра. Грабвате оттам изгубената дъщеря на старейшината и се връщате да го зарадвате с добрата новина. Разпитвате после дъщерята и се връщате в храма, където ви очаква загадката на гонговете – удряте ги по ред на големината им (първо най-големия) и получавате Тотема на Вятъра. Идва ред на Водата – покатервате се отново на стълбата към Qzzzz, откъдето събаряте една нестабилна статуя в лавата и получавате пътечка до Храма на Водата. На страничната стена има шест пластини – трябва да се натиснат по определен ред (информация от рибаря) – броени отляво надясно, натискате 5, 3, 1, 2, 6, 4. Вземате от храма Тотема на Водата плюс едно рубинено острие и отскачате до Храма на Ягуара. За да влезете обаче, ще ви поискат два предмета. Изоставяте временно тази идея и го заобикаляте отзад, където намирате местния вещер (witch). Той се готви за саможертвено сражение с Qzzzzz, за да го отслаби и да ви даде по-голям шанс, когато дойде вашият ред. Иска от вас да му доставите The Pod of Might, който се намира на дърво сред лавата. Хайде сега пак при старейшината, който може да ви направи заклинание за временна неуязвимост – ако обаче подредите по възраст воините-сенки (започвайки от най-младия: Xilonen, Ometoch, Tepictoc, Centeotl, Huitzilop, and Mixcoatl). След ритуала цопвате в лавата, грабвате от дървото The Pod of Might и го давате на вещера. Той (естествено) загива в битката, но преди да издъхне, ви съобщава, че силата на бога идва от предсмъртната му маска. Междувременно забелязвате, че от тялото на вещера все още капе кръв и напълвате урната – това е единият предмет, който ви е необходим за Храма на Ягуара. Вторият предмет е едно рубинено сърце от колибата му. Преди да тръгнете към храма разговаряте с дъщерята и със старейшината за маската – узнавате, че тя е при саркофага на бога дълбоко под земята. Влизате в Храма на Ягуара и пак загадка – на задната стена трябва да подредите по определен начин няколко йероглифа – това е

може би най-елементарната загадка, защото необходимите ви йероглифи са изографисани върху стъпалата на Храма! Грабвате Тотема на Ягуара и синьозелен лъч се стрелва от покрива му и се отразява от покривите на другите храмове, след което разрушава статуята на Qzzzz насред селото. На мястото ѝ остава триъгълник – поставяте трите тотема на местата им (според местата на храмовете) и готово – отваря се входът към гробницата, а вие преминавате към



## Chapter 8, Part 2: The Maze

...която е доста елементарна – трябва да пребродите няколко коридора и да стигнете до погребалната камера, където е маската. Единственият досаден проблем са няколко виолетови мълнии, които ви телепортират в началната точка, ако ви докопат. С малко внимание достигате до контролното табло, на което има три кръга и правоъгълен бутон. Натиснете левия и десния кръг, а след тях и бутона. Ще станат някои размествания; точно над таблото има неголяма стилизирана статуя с вдигнати ръце – натиснете ѝ ръцете надолу и готово – пътят към маската е открит... почти... Можете да се опитате да я достигнете, само че в последната секунда част от коридора ще се срути и ще трябва да заобиколите от противоположната страна, която е блокирана от решетка. Решетката се отваря от лост НА СТЕНАТА ТОЧНО ПОД НЕЯ (и е видим за съвсем кратко време). След като я отворите, задействайте и един друг лост 3-4 крачки преди самата решетка, който ще я застопори в отворено състояние. Влезте в камерата и готово – завършвате Chapter 8 и освен това си възвръщате ИЗЦЯЛО паметта! Сега остава само да си разчистите сметките с Dr Morgan, което естествено ще стане в

## Chapter 9, Part 1: The Gauntlet

В тази глава ще трябва да решите няколко не особено трудни загадки (може да стане и с налучкване), за да сглобите разрушената статуя от Chapter 1: The Tower Cells. Интересното е, че тук ще сте в ролята на shapeshifter – ще можете (и ще трябва) да приемате различен външен вид (Grimwall, Olmec, Sarah) в зависимост от обстоятелствата. Самият терен също представлява шарен сбор от парчета от предишните chapters.

И така – като начало може да прочетете надписите по надгробните камъни, докато намерите гроба на Jeddah Driscol и се появи неговият обезглавен призрак. След това приемете облика на Olmec (за да преминете през преградата от трънаци) и се приближете до оградата от светещи тикви-фенери. Средните шест издават музикални тонове при докосване. Като броите отгоре надолу и отляво надясно, докоснете поред номера 5, 3, 4, 1, 2, 6 и готово – ще получите достъп до черепа на Jeddah. Дайте го на призрака и ще можете да вземете от ковчега му главата на ангелската статуя (преобразен като Grimwall, за да имате необходимата сила).

Отново като Olmec преминавате през поредните тръни към цирковата площадка. Печелите (Grimwall) the test of might, което отваря устата клоуна. Като Olmec натискате цветните зъби (red, yellow, green, blue) и се получава малък отвор... колкото да мине едно дете... например Sarah... Влизате и намирате лявото крило на ангела.

Долу вдясно на екрана се вижда Hut от The Hive. Вътре на въже виси тялото на статуята. Пак вътре вляво има кръгла мембрана, която (Grimwall) разкъсвате и вземате щипка от насекомо. Вдясно има sound generator, защитен от силово поле. До него е контролното му табло – "щрак" и готово – вземате генератора, после го поставяте на пода... което ви дава достъп до малка шахта. Пак викате Sarah на помощ и ето как стигате до въжето. Режете го с щипката и бързо обратно да грабнете падналото на пода тяло.

Четвърти етап – преминавате през остатъците от кулата и... коридорът по-нататък е разрушен от експлозията... но има една здрава паяжина (Sarah). Така се добирате до загадката на плочките – трябва Olmec (че е тежичък) да настъпи в определен ред пет панела (броени от ляво надясно 2, 5, 3, 1, 4). Бутвате огромната глава на статуята (Grimwal) и се появява голям кристал. Наоколо на колове са побити телата на загиналите воини на ацтеките. Натискате го до долу и от виковете им (или от виковете на сенките им – няма значение) кристалът се разчупва. Грабвате дясното крило и сглобявате статуята. Това отваря портал – бегом към него и сте почти до края:





## Chapter 9, Part 2: The Morgan`s Last Game

Тази част е съвсем малка – може да се премине за не повече от 10 минути! За съжаление няма как да се даде точен solution, но решаването на загадката е елементарно. Намирате се на малка площадка с шахматен под. По него е разлята черна лепкава течност, която на всеки 2-3 секунди си мени формата. От лявата страна последователно се появяват статуите на Olmec, Grimwall и Sarah. Трябва просто за ограничено време да се доберете до тях, като маневрирате, за да избягвате черната течност. Ако тя се докопа до вас или не ви стигне времето, просто започвате отначало...

*Генко Велев*

# THE SETTLERS III

графика **87** звук **85** оценка **91**

**Производител:** BLUE BYTE
**Изисквания:** P133, 16 MB RAM

Най-сетне германската компания Blue Byte се реши да промени принципа, на който бяха направени битките в първите две части, за което отдавна настояваха всички фенове на поредицата стратегии Settlers! Именно калпавите и допотопни битки бяха основната слабост на оригиналната игра – войничетата смешно подскачаха и се блъскаха по каските, докато едно от двете загине... после на негово място се появяваше втора запетайка и така, докато една от двете страни си изчерпеше запасите... Тази наивно направена и безинтересна война буквално скапваше доброто впечатление от иначе прекрасно изпипаната икономическа част на стратегията! Сега





вече играта е нещо като комбинация от старите игри и Warcraft. Не бива обаче да си мислите, че ако сте били добри на Warcraft, ще се справите без проблеми и сега – новата игра е много, много по-трудна! Все пак запознатите с предишните две части ще имат сериозна бонификация – ако, разбира се, прочетат внимателно приложеното към играта ръководство.

Основният принцип на пръв поглед е елементарен – маркирате територия като ваша, после строите сгради – за добив на камък, за добив на дърво, дъскорезница, мини и т.н. – всичко, което сметнете за необходимо, плюс ЖИЛИЩА (тук обърнете особено внимание – жилищата не бяха необходими в предишните две части). След като сте построили нужните сгради ще трябва да ги обзаведете и със съответните работници – каменари, миньори, дърводелци... Въобще за всяка производствена сграда трябва да има и един (само по един) специалист. Обучаването на специалисти е съвсем просто – трябва ви свободен заселник (от жилището) плюс съответния инструмент и готово! По същия начин се прави и армия – построявате barracks, снабдявате я с оръжие и ако имате свободни хора, един от тях грабва съответното оръжие и ето ви готов войник! Но за да стигнете до този последен етап (било за специалистите, било за армията), ще трябва да извървите дълъг път и да се съобразявате с цял куп фактори! За да получите който и да е краен продукт, ще трябва да преминете по дълга и





## преплетена технологична верига.

Най-общо дейностите могат да се групират по следния начин:

1. Завладяване (маркиране) на територии: можете да строите само на ваши маркирани терени. Най-лесно можете да го направите като построите на подходящо




място военна сграда (кула или замък) и успеете да вкарате поне един войник в нея. Ако обаче нужната ви територия е свободна (ничия земя), можете просто да изпратите един pioneer, който започва да поставя гранични знаци и да ви маркира новите завоевания.

2. Осигуряване на копачи, строители и носачи – за целта имате нужда от жилища и от инструменти за копачите (които подравняват терена за строежите) и за строителите; носачите пък са ви необходими абсолютно навсякъде – нищо не можете да направите, ако нямате кой да носи суровините и готовите изделия.

3. Добив на строителни материали – камък и дъски: за да получите дървен материал, ви трябва woodcutter's hut и sawmill (снабдени с необходимите работници) плюс forester's hut за засаждане на нови дървета. За да добивате камък, имате нужда от stonecutter's hut; за съжаление обаче няма да имате работник, който да "сади" нови камъни – ето защо ще трябва непрекъснато да търсите и да завладявате нови находища.

4. Тежка промишленост – производство на оръжие и gold bars. Както и да се развивате, каквито и сгради да строите, накрая ще трябва да си премерите силите с противника. Съвсем логично тогава производството на оръжие да е първостепенната ви задача. Малко по иначе стои въпросът със златото. Вашите войници имат някакви определени бойни качества, когато се намират на "собствена" земя; проблемът е обаче, че никак не им се ходи по чуждите територии и това нежелание естествено се отразява и на характеристиките им. Но и те са хора и

## обичат паричките!

Ако имате в съкровищницата си повече злато, армията ви вече има силен стимул и може да се бие значително по-добре и по вражеските бойни полета. Все пак имайте предвид, че добивът на злато не бива да бъде първостепенната ви задача – колкото и пари да имате, те няма да компенсират липсата на истински войници. Технологичната верига за оръжие е следната: построили сте жилище и имате свободни хора – превръщате един или повече от тях в геолози и ги изпращате по планинските райони да маркират залежи на полезни изкопаеми; строите мини за желязо и въглища и ги снабдявате с храна (и не забравяйте да огледате разпределението на наличните храни по мините – миньорите се цупят и не работят, ако ги оставите да гладуват); строите в максимална близост до мините iron smeltering building и го снабдявате с необходимия работник; построявате weapon smith – за него ще имате нужда от работник, от желязо на блокчета и ОТ ВЪГЛИЩА (за целта построявате втора мина); преминавате в менюто за разпределение на оръжието и инструментите и маркирате необходимото ви оръжие; построявате barracks и изчаквате носачите да пренесат изкованото оръжие дотам; и последен етап – предполага се, че имате незаети хора от жилищата – всеки от тях грабва по някое оръжие и се превръща в поредния войник. Ако обаче нямате свободни хора, ще се наложи или да построите нови жилища, или да намалите хората, които сте определили за носачи, копачи



или строители (въобще за цивилните професии). Колкото до добива на злато - нещата там са значително по-прости – освен мина за злато ви трябва и една мина за въглища плюс gold smeltering building и не забравяйте да създадете и СКЛАДОВЕ!

5. И при храната има 2-3 особености – единствено миньорите се нуждаят от храна, за да работят, при това всеки миньор си има любима манджа и ако успеете да го снабдите с нея е много щастлив – успява да изкопае два пъти повече руда за същото количество изядена лапачка; за да разучите технологичната верига за всяка храна ще трябва да си прочетете ръководството, но внимавайте за едно-единствено нещо – ще имате нужда от вода, но не можете да правите кладенци (за разлика от предишните игри), а ще трябва да построите waterworks в непосредствена близост до РЕКА!

4. Религия: всяка от народностите си има различен бог, но всички богове си приличат – те са абсолютни пияндета и изобилието на пиячка е нещото, с което може да ги накарате да се поразмърдат и да свършат някоя работа. Услугите им обаче са много полезни – само те могат да ъпгрейдват войниците ви и освен това с тяхна помощ свещениците ви могат да правят и доста полезниа магии (divine intervention).

5. Военни действия – както стана въпрос по-горе, хубаво е да си имате съседи – но най-хубаво е съседите ви да са мъртви, а вие да заграбите военните им здания и натрупаните ресурси. За целта ще трябва да създадете боеспособна армия от swordsmen и стрелци с лъкове, като при това са в сила всичките ви познати команди от Warcraft. Разбира се, в никакъв случай не бива да подценявате и защитата – по опасните направления е добре да построите по няколко защитни кули или дори цели замъци и да ги запълните до краен предел със стрелци с лъкове; освен това разположете кулите така, че да се припокриват една с друга и да се пазят взаимно (особеност = стрелците с лък

**не могат да стрелят вертикално**

надолу, поради което са практически безполезни за защита на собствената си кула!). Внимавайте също точно кои войници заемат отбранителните кули – може да поискате да оставите ъпгрейднатите бойци в атакуващите отряди или пък обратно - да защитават крепостите по най-опасните или най-важните направления.

Като започвате да играете обърнете внимание и на специфичните особености на всяка раса – различни са магиите (и питиетата за боговете), строителните материали, а съществуват и немаловажни различия в създаването на търговските и транспортните кораби, т.е. на всяка цена ще трябва внимателно да прочетете приложеното към играта on-line ръководство.

*Генко Велев*

# QUEST FOR GLORY I

Първо уточнение – официалното заглавие на тази игра е Quest for Glory I, но много често феновете ѝ я наричат Hero Quest I, така че не се изненадвайте, ако я намерите под кое да е от двете заглавия, и още нещо – оригиналната игра бе произведена за EGA графика, но през 1992 година самите производители я преработиха за VGA режим (320x200) – и картинките към статията са именно от тази преработена версия. А сега вече внимание:






***Спешно се търси ГЕРОЙ за нуждите на град Spielburg, справки и записвания в канцеларията на шерифа! Моля, пазете ред и не се блъскайте!***

Този надпис е първото нещо, което вижда вашият герой, когато попада пред градската порта на Spielburg – единственото градче в малка живописна долчинка високо сред планините. Малко е странно наистина, че пред канцеларията на шерифа не гъмжи от кандидати за герои, но какво да се прави – по тези планински места зимата отстъпва много късно – и току що голяма лавина е прекъснала единствения тесен път, съединяващ малката долина с широкия свят. Така героят не може да се върне обратно – и ще трябва или да бездейства (което никак не обича), или да се захване с извършване на геройски дела – едва ли ще е особено трудно да се правиш на герой в това затънтено провинциално местенце. Така (почти така) започва първата игра от поредицата Quest for Glory, която направи от Sierra световноизвестна компания. Разбира се, преди това ще трябва да си създадете и самия герой – защото това уж е куест, но в него има много елементи от RPG – можете да си създавате герой – боец, магьосник, крадец или комбинация от тези типове, с развитието на играта героят ви ще повишава уменията и различните си характеристики… ще трябва да преминете през много битки – и въпреки това тази игра винаги се е играла и се е възприемала като куест! След това уточнение и ние ще я приемем така и спокойно можем да се върнем на съдържанието.

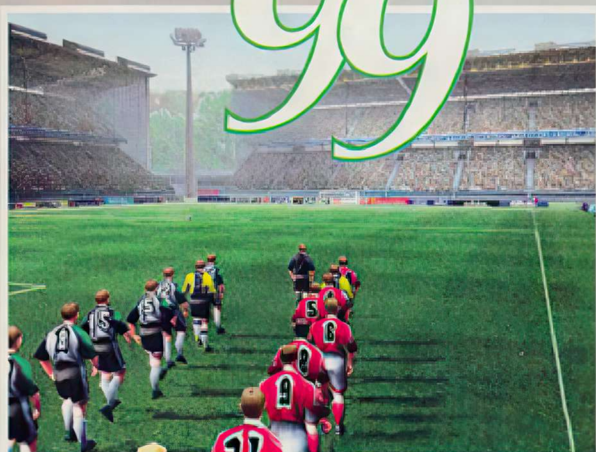
Значи решихме да свършим някое геройско дело и ето ни при шерифа – който с удоволствие ще ни изясни накратко обстановката (май няма други на опашката за записване за герои, така че ще имаме време да попитаме за всичко, което ни интересува). Но това, че ще попитаме, не означава, че ще получим изчерпателни отговори – ако тези отговори съществуваха, изобщо нямаше да има нужда от герой! Нещата стоят горе-долу така: не само градчето се нарича Spielburg, но би трябвало и цялата долина да носи същото име, тъй като е владение на барон Von Spielburg и допреди няколко години е била очарователно и приятно местенце за живеене… докато един ден в нея се заселила… Баба Яга! Последвали дребни принципни разногласия с Барона, след което той бил прокълнат със страшна клетва. За съжаление не помня вече каква точно, но доста резултатна! Едно след друго са изчезнали и двете му деца, в околността се появила страшна банда разбойници, а за на туй отгоре страшни и тайнствени чудовища започнали да нападат всеки пътник, неуспял да се прибере по светло зад стените на града или в замъка на Барона! Това са вашите задачи в куеста – минималната ви задача, за да завършите играта, е да откриете поне отвлечената дъщеря на Барона, а задачата максимум – да спасите и двете деца (междувременно доста поотраснали) и

## да изкъшкате Баба Яга

от долината. Разбира се, пътьом бързешката ще се наложи да се справите и с разбойниците, а какво точно става с чудовищата също не си спомням – май изчезваха, като разкарате бабчето заедно с клетвата ѝ, или може би Баронът се захващаше на работа след като спасите децата му и разчистваше долината… те поне не са основната ви грижа – но ще трябва да положите сериозни усилия, за да не станете на омлет за някое от тях. А пък ако успеете да завършите успешно тази трудна и много интересна игра, не си въобразявайте, че ще можете да си лежите спокойно и да се радвате на геройската си титла – ще се наложи да се преминете през още три игри от поредицата, а по времето, когато списанието ще е излязло, вероятно ще е готова и последната (засега), пета част на играта Quest for Glory 5: Dragon Fire!

*Генко Велев*

# FIFA 99



В началото на ноември Electronic Arts направиха сериозна заявка за почетно място в книгата на Гинес. Това стана с появата на FIFA99, която е третата (!) версия на тази игра само в рамките на една календарна година. За тези от вас, които са пропуснали последните месеци, ще припомня, че EA Sports вече ощастливиха геймърите с FIFA98: Road to the World Cup (квалификация за Франция'98) и FIFA98: France 98 (самото Световно първенство). Та сега любителите на спорта имат възможност да си купят ново издание на може би най-добрата футболна симулация на всички времена. Единственият въпрос, който остава открит, е дали FIFA99 си заслужава парите.

## Какво ново по стадионите?

Първото нещо, което се набива на очи при стартирането на FIFA 99, е напълно новият интерфейс. Програмистите са променили почти всичко в това отношение. Аз лично нямах никакви проблеми да се ориентирам из десетките менюта, но много познати, които бяха във възторг от интерфейса на FIFA98, се оплакаха, че според тях новата структура на менютата е доста объркана и по-сложна от предишната. Това в голяма степен е вярно, защото за да стигнете до зеления терен ви трябват най-малко 5-6 кликвания в най-различните подменюта. Из тях е скрита и следващата голяма новост в играта. Electronic Arts този път са оставили националните отбори на по-заден план и във FIFA99 ще можете да играете предимно на клубно равнище (ако много държите все пак има и познатите национални състави, които могат да играят помежду си или срещу клубни отбори). В програмата са включени всички отбори от големите европейски и латиноамерикански първенства като към тях са добавени шампионите и носителите на националните купи на останалите държави в Европа. Любопитна подробност е, че сред държавите с пълен набор отбори фигурират САЩ, Шотландия и Белгия, които със сигурност нямат някакви супершампионати, но явно ще играят важна роля при броя на продажбите на FIFA99 :-). Та след като сте си избрали вашия любим клуб (от българските са представени Литекс и Левски) можете да се пуснете в традиционните приятелски мачове или да изиграете цял сезон в съответното първенство. За геймърите, които са се спрели на отбор от страна, която не е представена с пълна лига като че ли остава само вече провалената Европейска Суперлига или създаването на ново първенство с приложения редактор. Явно играта е писана преди UEFA окончателно да загроби плановете на италианската агенция "Медиа Партнърс", защото във FIFA99 Суперлигата си е жива и здрава и най-вече в нея могат да участват всички отбори от Европа, което, доколкото си спомням, въобще не влизаше в оригиналната концепция за състезанието.

Та така след като си избрах отбор, състезание, подходящ стадион (във FIFA99 са включени доста нови стадиони на всички континенти, които както в предшествениците са много добре пресъздадени), атмосферни условия, строгост на съдията, времетраене на срещата и всички останали полезни опции, които са до болка познати на феновете на FIFA98, най-накрая стъпих на терена... и там изживях първата истинска изненада! За съжаление тя е неприятна, защото още в първия момент се набива на очи, че FIFA99 използва абсолютно същата графична система като предишните две игри. След като поиграх малко забелязах 2-3 дребни подобрения в анимацията на играчите, по-зрелищни сцени на ра-







графика **84** звук **90** оценка **69**

дост след гол, някои допълнителни удари и включването на истинските лица на състезателите от големите европейски отбори. Това реално важи само за малка част от клубовете, а ако играете с Левски например, ще забележите, че Викторио Павлов е с черна коса! Оставаше да го направят чернокож. При по-неизвестните клубове дизайнерите дори не са си направили труда да включат правилните цветове на екипите и актуалните състави. За моя голяма изненада Литекс например се яви на "Олимпиящадион" в Мюнхен с бели екипи, за да срещне Байерн в мач от Суперлигата. На реванша в Ловеч пък изведнъж отборът на домакините излезе с червено-бели фланелки, което също е пълна измислица. Левски поне беше със сини екипи в част от мачовете, които пробвах, но това съвсем спокойно може да е било случайно съвпадение, защото клубна емблема липсваше и при този отбор, а в състава фигурираше Мариян Христов, който от доста време вече е състезател на Кайзерслаутерн. Положението естествено се променя, ако си изберете Барселона, Арсенал, Байерн или друг клуб от тази категория. Там си има и правилни екипи, и клубни емблеми, а за автентичността на физиономиите на играчите вече споменах. Мен поне това пренебрежение доста ме подразни, защото само преди година имаше една игра на име Sensible World of Soccer, където човек можеше да играе дори мачове от българската "Б" ПФГ или салвадорската дивизия. При това почти всички имена на играчи и треньори бяха верни, цветовете на екипите също, а добре си спомням, че и цветовете на косите на основните играчи примерно в ЦСКА отговаряха на действителното положение на нещата. Наистина е странно как една малка фирмичка като Sensible Software може да си направи труда да вгради тези дребни детайли, а гигантът Electronic Arts не може? Според мен това говори, че FIFA99 е била спретната набързо, за да се хванат коледните продажби и за такива подробности просто не е останало време, защото дори на официалната страница на UEFA в Интернет не е проблем да се намерят цветовете на екипите на Литекс, Левски и ЦСКА и снимки на отборите...

При звука и управлението също няма революционни новости. В интерес на истината още FIFA98 си имаше почти перфектни контроли, а звуковата система на EA Sports така или иначе винаги е била сред най-добрите в бранша. При това положение е напълно разбираемо, че дори и да има някакви подобрения те остават почти незабележими. Това в огромна степен се отнася и за мрежовата игра. Във FIFA99 отново ще можете да се пробвате срещу приятели в локална мрежа или по модем. Като изключим малко обърканото меню за настройка на мрежовите опции multiplayer-играта е добра и определено доставя повече удоволствие от компютърните опоненти, които също са подобрени, но продължават бързо да доскучават.

В заключение мога само да отбележа, че FIFA99 е поредният гарантиран хит на Electronic Arts. Играта ще се продава като топъл хляб, защото без никакво съмнение предлага най-реалистичната симулация, отлична графика, феноменален звук и традиционно добрия контрол на цялата серия FIFA. Освен това геймърите ще бъдат изненадани приятно и от умерените системни изисквания. Подобно на предшествениците си FIFA99 върви повече от прилично на всеки Pentium200. Графиката е превъзходна дори в софтуерен режим, а за собствениците на 3D-ускорители има добра Direct3D поддръжка, която работи с повечето карти. От тази гледна точка решението за пускането на три варианта на FIFA през годината изглежда оправдано особено като се има предвид традиционната готовност на феновете да си купуват всякакви игри на тема футбол. За собствениците на FIFA98: Road to the World Cup и FIFA98: France 98 ще остане единствено горчивият привкус, че получават прекалено малко нови неща.

*Никола Дърпатов*

# Europian Air War

**Производител:** Hasbro Interactive
**Разпространител:** Microprose

Microprose ще ви върне половин век назад, когато умението да се воюва във въздуха е зависело предимно от способностите на човека и неговия кураж, а не от бързината на някой силиконов чип.

Благодарение на новия симулатор, който е продължение на хита отпреди четири години 1942: Pacific Air War, ще можете да завоювате небето над Европа в тревожните дни на Втората световна война. Въпреки че идва с три години закъснение, играта наистина си заслужава да се види, ако сте фен на симулаторите. Едно от нещата, което малко ме подразни в European Air War е, че играта е правена, сякаш руснаците никога не са воювали срещу Хитлер. Не че съм поклонник на Червената армия, но не е хубаво да се изкривява историята чак толкова. Симулаторът ви позволява да постъпите на служба в Кралските военновъздушни сили на Великобритания, в бойната авиация на САЩ или пък в германското "Луфтвафе". Можете да се включите в бойните действия на три различни етапа. Първият от тях е въздушната кампания на Хитлер срещу Великобритания през 1942-ра година. На този етап все още не можете да участвате от името на американците. На следващата година в бойните действия се включват и пилотите на Чичо Сам. В края на войната - през 1944 година - обединените сили на Великобритания и САЩ трябва с общи усилия да унищожат германската авиация, за да осигурят въздушна поддръжка за съюзническия десант в Нормандия. Както казва легендарният американски генерал Джордж Маршал, "не е възможно Европа да бъде атакувана с десант от Великобритания, докато "Луфтвафе" съществува". Изглежда още тогава военните добре са знаели, че нито една сухопътна операция не може да успее без тотално въздушно превъзходство.

Ако си мислите обаче, че войната със стари самолети е лесна работа като карането на F-16 - по-добре се откажете още отсега. Въздушните машини от времето на антихитлеристката коалиция са бавни, не особено маневрени и могат да се отбраняват от противниците си само с картечници. Пилотът трябва да е

## истински виртуоз,

за да успее да застане зад опашката на врага и да го напълни с олово. Стрелбата по наземни цели също е истинска мъка. Играчът обикновено разполага само със свободно падащи бомби, които определено не са най-точното оръжие. За разлика от съвременните си колеги, пилотът не разполага с компютърно прицелване или худ-дисплей. Той трябва да разчита предимно на интуиция, точно око и не на последно място - на своя късмет. Затова създателите на играта са се постарали да направят таблото на самолетите максимално реалистично. Уредите по него отчитат всичко - скоростта на полета, височината, оборотите на мотора, разположението спрямо



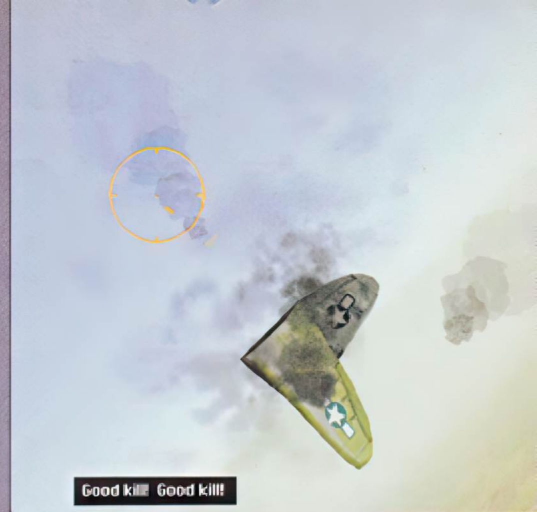





графика 73 звук 77 оценка 65






хоризонта... За съжаление по това време самолетите все още не са имали радари и играчът трябва да се ориентира визуално за разположението на враговете си. Незначителна помощ оказват пилотите на останалите самолети, които отвреме навреме подсказват в коя зона се намира най-близкият враг. В общи линии трябва да си отваряте очите на четири и да стреляте точно с картеницата. Към края на играта боецът ще може да изпробва и най-съвременните оръжия за времето си - неуправляемите ракети, както и да покара първия реактивен изтребител в света - фашистския "Месершмид" Me-262A-1. Ако играете с авиацията на Третия райх, с раздразнение ще забележите, че разговорите по радиостанцията се водят на немски. Не се притеснявайте обаче, можете да си включите и субтитри на английски, ако не сте на "ти" с езика на Гьоте и Шилер.

Иначе можете да покарате легендарния бомбардировач B-17 "Летяща крепост" и да сравните със земята столицата на Третия райх. Изобщо в European Air War можете да летите на почти всички самолети, използвани във Втората световна война, с изключение може би на руските и японските. Но кой ти гледа в тази жега...

По-голямата част от действието на симулатора е ориентирана към въздушните битки. Най-честите операции са или патрулни мисии, или прихващане на противникови бомбардировачи, или ескортиране на съюзнически самолети. Понякога трябва да направите на пух и прах някоя противникова база или летище.

За първи път виждам въздушен симулатор, където участват толкова много самолети наведнъж. Направо изумях, когато

## 30-40 съюзнически изтребителя

се изправиха срещу аналогичния брой германски въздушни асове. Предполагам, че точно така са изглеждали въздушните сражения по онова време.

Докато играете ще се сблъскате с една леко досадна подробност - изтребителите и бомбардировачите летят твърде бавно. Но какво да се прави, по онова време не е имало свръхзвукови двигатели. Често ще се налага да летите по 5-10 минути, без да се случва нищо. Затова използвайте по-често автопилота и функцията за ускоряване на времето. Но внимавайте през това време да не забиете нос в някой хълм.

Иначе графиката на играта е на високо ниво, както между впрочем и на повечето симулатори от последните няколко месеца, които използват възможностите на триизмерните видеоускорители. Доста приятно е да видиш слънчевите отблясъци по стъклото на кабината си или пухкавите облаци, които забулват земята на височина над 20 000 стъпки. Много реалистично са направени и експлозиите от противовъздушната отбрана на противника. Най-реалистично обаче е усещането, когато вражеските изстрели разцепват крилата на твоя самолет. Това обикновено е последното нещо, на което играчът може да се "порадва", преди да рестартира мисията.

Така че, ако сте фен на симулаторите, пробвайте и European Air War. Играта не е епохално откритие, но това не значи, че не е приятна. Освен това през тази година ретро-симулаторите не бяха чак толкова много, за разлика например от клонингите на Quake 2...

*Моргън Кроу*



# MotoRacer 2




Преди малко повече от година френската компания Delphine Software изненада приятно геймърите и шокира конкуренцията с играта Motoracer. Тогава това заглавие предизвика истински фурор със своята фантастична за времето си графика, широката поддръжка на всевъзможни 3D-ускорители и умерените системни изисквания. Освен всичко това Motoracer си беше и доста добра екшън-игра и съвсем заслужено се превърна в един от големите хитове на 1997 г. Успехът естествено накара Delphine и Electronic Arts сериозно да се замислят за продължение и ето че точно навреме за коледните празници геймърите получиха Motoracer 2.



## Повече от всичко само в MotoRacer 2!

Още при първото стартиране на играта става ясно, че една от основните задачи пред авторите е била да се засенчи цялата конкуренция в жанра. В Motoracer 2 са включени рекордните 32 писти (в пет различни географски зони), на които можете да се пробвате с общо 16 различни мотоциклета. Освен това програмистите са се погрижили и за огромно количество други опции, които гарантират десетки часове с играта. Вече има различни атмосферни условия (мъгла, дъжд, сняг, слънчево време), а освен това състезанията се провеждат по избор през деня или през нощта. Като стигнахме до състезанията трябва да спомена, че и тук има доста нови неща. Естествено отново ще можете да провеждате опознавателни обиколки по пистата, да се пуснете в една отделна надпревара или цял шампионатен сезон. Истинските нововъдения обаче са при multiplayer-играта. В Motoracer 2 са включени всички стандартни възможности за игра в мрежа (локална или Интернет), а освен това са добавени няколко доста развлекателни отборни състезания. Голямата приятна изненада обаче е за тези геймъри, които нямат достъп до локални мрежи, но въпреки това искат да поиграят срещу приятелите си. Играта предлага добре изпипан split screen режим, при който могат да играят до четирима души на един компютър. Друга изключително интересна добавка е приложеният редактор за писти. С него всеки може да си прави собствени писти и да ги разпространява сред познатите си или да ги предлага в Интернет. При това положение е абсолютно сигурно, че в следващите месеци доста сървъри в Интернет буквално ще бъдат залети със стотици нови писти, което пък от своя страна гарантира, че играта ще остане интересна и след като вече сте спечелили всички включени в стандартното издание трасета.




## Arcade или Simulation?

Първият Motoracer откровено си беше насочен повече към любителите на екшъна и едва ли можеше да задоволи претенциите на привържениците на компютърните симулатори. Това в известна степен се отнася и за Motoracer 2, но с уговорката, че Delphine Software действително са се постарали поне частично да отстранят този малък недостатък. В режим Arcade играта плътно се доближава до популярния игрален автомат MantiXX Superbikes. Моторите са лесни за управление и трябва да направите голяма диверсия, за да паднете. Не така стоят нещата в режим Simulation – тук се изисква много по-прецизно управление на мотоциклета и всяко невнимание веднага води до падане и съответно загуба на ценни секунди. Както вече казах и тук преобладава екшънът, но поне има нещо като елементи от управлението на истински мотоциклет, които се проявяват с особена сила, ако си изберете някоя по-сложна комбинация от атмосферни условия – например нощно каране със силен снеговалеж и мъгла. Освен това трябва да се има предвид, че изкуственият интелект на управляваните от ком-

пютъра противници също е на добро равнище. На мен поне ми трябваха доста стартове на някои от пистите, за да открия начините да не бъда откъсван от основната група още по средата на първата обиколка – необходимо е почти перфектно каране и всяка дори найдребна грешка се наказва безмилостно от конкуренцията!




## Графиката и звукът

са на познатото високо равнище. Delphine Software са положили огромни усилия при анимацията на моторите, мотоциклетистите и дизайна на пистите и са постигнали степен на реализъм, с която може да се конкурира само досегашният лидер при екшън-ралитата Need for Speed 3. Включването на атмосферните условия също е много сполучливо от графична гледна точка (а освен това влияе забележимо и върху поведението на мотоциклета върху асфалта) и безспорно допринася в голяма степен за невероятната атмосфера на играта. Същото важи и за звука. През последните месеци наличието на 3D-звук започна да се счита за нещо съвсем обикновено и тук искам само да отбележа, че в това отношение програмистите са си свършили добре работата. Музиката също е приятна и без да блести с особена оригиналност подпомага създаването на настроение за големи състезания.

## Системни изисквания

И тук има приятни изненади за геймърите. Първата е, че Motoracer 2 върви и на машини с 32 MB RAM, което започна да става все по-рядко в ерата на Unreal :-(. Освен това играта се държи много добре на всеки по-приличен Pentium, а ако имате мощна машина, ви чака истински графичен фойерверк на 1024x768. Също както и в първия Motoracer има доста добра поддръжка на всички по-известни Direct3D карти, така че повечето 3D-ускорители нямат никакви проблеми. Като стигнахме до 3D-ускорителите и тяхната поддръжка трябва да отбележа, че наличието на такава карта е просто задължително. Motoracer 2 има софтуерен режим, но в него ще видите толкова малка част от превъзходните специални ефекти, че играта губи поне 80% от своята зрелищност. В края на 1998 г. това обаче важи за почти всички нови игри, а и при доста ниските цени на 3D-картите през последните месеци просто е грехота човек въобще да мисли да пуска каквато и да е 3D-игра в софтуерен режим.

Motoracer 2 има всички шансове да повтори успеха на своя предшественик и да заеме достойно място сред най-продаваните заглавия през 1998 г. По качество на графиката и разнообразие играта плътно се доближава до досегашния еталон Need for Speed 3, а предлага и няколко интересни допълнителни екстри като приложения редактор за писти. Резултатът от всичко това е, че Electronic Arts, които са издатели и на двете игри, напълно ще бетонират положението си на безспорен лидер при екшън- ралитата.

*Никола Дърпатов*

**Производител:** Delphine Software
**Разпространител:** Eletronic Arts www.motoracer2.com
**Системни изисквания:** P200MMX, 32 MB RAM, Windows 95/98, DirectX6, 2MB Video, поддържа Direct3D Video






# Big Race USA

графика 92 звук 93 оценка 88

Само преди месец при представянето на Microsoft Pinball Arcade казах, че досегашните лидери при компютърните симулации на флипери от Empire Interactive най-накрая срещат сериозен конкурент. И ето че само няколко седмици по-късно на моя твърд диск се появи и новият представител на хитовата поредица Pro Pinball, който отново трябва да върне водещата позиция на Empire при флиперите.



## Империята отвръща на удара

Подобно на досегашните представители на серията Pro Pinball (The Web и Timeshock!) и Big Race USA съдържа само една-единствена маса. Компенсацията за този малък недостатък е характерното за Empire Interactive качество на дизайна, бомбастичната графика и невероятният Dolby Surround звук, които на голям монитор и компютър със съответна звукова система създават почти перфектна илюзия, че се намирате пред истински автомат. Освен това Big Race USA съдържа толкова много бонуси и опции, че преди да овладеете до съвършенство масата и да започнете да поставяте сериозни рекорди ще минат поне 2-3 месеца и десетки часове игра.

Подобренията спрямо предишните флипери от поредицата Pro Pinball са сериозни. Най-важното от тях може би е по-умерената степен на трудност. Много геймъри се оплакваха, че The Web и особено Timeshock! са прекалено трудни. Аз лично мога само да потвърдя това, защото ми бяха необходими около 4 месеца, за да мина всички зони на времето в Timeshock! При Big Race USA нещата са поставени по доста различен начин. И тук има добре развита система от взаимно свързани бонуси (трябва да посетите общо 14 (!!!) американски града, които предлагат коренно различни правила на масата и по този начин гарантират сериозно разнообразие), но поне в началото ще откриете, че преминаването от град в град и изпълнението на съответните мисии е значително по-лесно отколкото скоковете във времето при Timeshock! Освен това играчът още от самото начало има

## достъп до всички опции в Operator's Menu

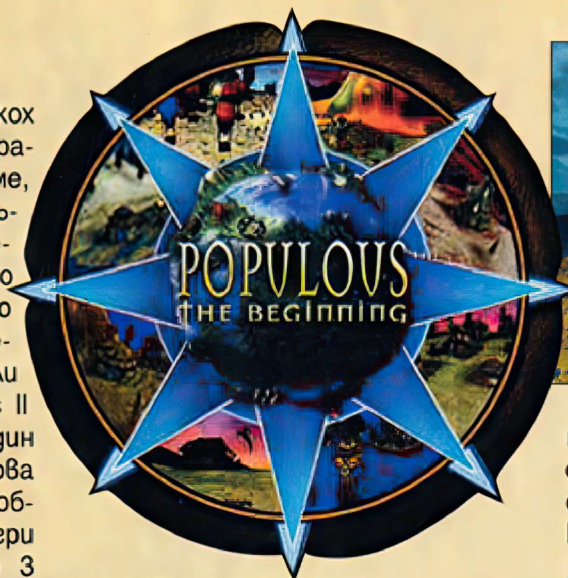
и можете спокойно да си отпуснете повечко топки, да намалите степента на трудност при уцелването на рампите и т.н. Промените в графиката и звука са по-незначителни. Естествено човек трудно би могъл да очаква някаква революция точно в тези области, защото Empire още с предишните Pro Pinball-и вече бяха постигнали почти пълно съвършенство. Big Race USA предлага всевъзможни разделителни способности от 640x480 с 256 цвята до 1600x1200 с 16 милиона цвята, а на всеки що годе добър геймърски компютър можете без особени проблеми да играете поне на 1024x768 с 16 милиона цвята. Въпреки това програмистите са извършили дребни козметични подобрения, които се забелязват при по-продължителна игра. Анимацията на топчето например е още по-автентична и отраженията по него вече се рисуват в реално време :-). При звука нещата стоят по подобен начин. Empire още при The Web бяха включили превъзходен Dolby Surround звук, който трудно би могъл да бъде подобрен. При наличието на подходяща звукова карта (и по възможност 4 тонколони) Big Race USA предлага абсолютно автентичен звук и доста приятна музика, която също подпомага за създаването на впечатляващата атмосфера на масата.

В заключение не мога да не кажа, че Empire Interactive са успели с Big Race USA да си върнат временно лидерската позиция при флиперите. Масата е изключително приятна за игра, а дизайнът не оставя почти никакво място за претенции. Единственият недостатък е липсата на още маси, но този проблем без съмнение ще бъде решен с излизането на следващия Pro Pinball. А дотогава със сигурност геймърите ще прекарат много часове с Big Race USA!

*Никола Дърпатов*








В шести брой нарекох Populous не лоша стратегия в реално време, закъсняла с поне 5 години! За съжаление сега, след завършването на играта и след пускането ѝ в продажба, мога единствено да потвърдя мнението си... Вероятно много от вас са играли или поне са чували за Populous II отпреди около 10 години – един от най-големите хитове по това време! Доколкото си спомням, общото количество продадени игри от поредицата е надхвърлило 3 милиона броя – и става въпрос именно за времето от началото на десетилетието, когато персоналните компютри все още не бяха навлезли така масово в домовете на хората! И вместо Bullfrog да се възползва от този огромен успех последва затишие, после се появи Warcraft, сега вече имаме и Starcraft, а колко фенове на игрите на Blizzard биха ги зарязали, за да започнат разучаването на тотално нова стратегия в реално време, дори ако предшестващите я игри са имали невероятен успех?

Наистина жалко, тъй като играта е хубава (особено ако харесвате графичния стил на Magic Carpet). Самият gameplay не е кой знае колко сложен – типична Warcraft игра, наистина с повече и "по-глобални" магии, но пък с помалко на брой "units" – май не са повече от 5-6, плюс единствен магьосник (шаман), който за щастие е безсмъртен (поне докато неговият reincarnation site е невредим). Естествено целта на играта е да унищожите противниковото племе (или племена), като можете да използвате както груба физическа сила – войните от вашето племе, така и набор от 22 магии, сред които доста хитри – например за създаване на земя, за предизвикване на земетресения или вулканични изригвания.

**Производител:** Bullfrog
**Изисквания:** P133, 32 MB RAM, 2 MB Video Card, Direct3D supported

Ако играете кампания, ще трябва последователно да завоювате няколко планети, всяка от които си има по някоя и друга особеност. Разбира се, добре ще бъде предварително да сте "превъртели" и наличния tutorial, но и без него към играта има подробна online help и още по-подробна on-line енциклопедия.

Като слабост може да се посочи типичният за всички стратегии в реално време глупав AI – вражеските орди тъпо и упорито ще продължават да нападат от едно и съща страна, а противниковият шаман едва ли ще използва повече от 3-4 магии... но този проблем едва ли може да изненада някой. Производителите от Bullfrog непрестанно подчертават наличието на истински 3D-терен, както и възможността да го въртите във всички посоки и да си завирате носа във всяко потайно ъгълче! Забавно е поне в началото, но честно казано не носи особена реална полза – затруднява ли ви неподвижната карта при Starcraft?

Успехът на играта според мен зависи най-вече от сантименталните спомени на геймърите – но десетината изминали години се равняват на цяла вечност, когато става въпрос за света на компютрите и надали спомените ще са силни! Освен това аз съм разочарован – Populous II беше игра, която имаше свой собствен облик – тя наистина беше стратегия в реално време, но с доста тънкости, които ѝ придаваха особена атмосфера и създаваха специфично настроение... единственото, което новата игра успя да предизвика у мен, бе чувството за нещо, което вече съм виждал безброй много пъти!

*Ник Мортимър*









# CHEATS & TRIX



## Heretic II

За да използваме кодовете въведеме "~", след което:

| | |
|---|---|
| playbetter | god mode on/off |
| twoweeks | powerup on/off |
| meatwagon | kill all non-boss monsters |
| victor | kill all monsters (including BOSS |
| angermonsters | monsters get angry |
| crazymonsters | monsters out for blood |
| kiwi | clipping on/off |
| showcoords | show coordinates |
| weapprev | select previous weapon |
| weapnext | select next weapon |

Item Spawn Code: spawn "item", където "item" може да бъде:

Item weapon firewall
item weapon maceballs
item weapon magicmissile
item weapon phoenixbow
item weapon redrain_bow
item weapon sphereofannihilation
Item defense meteorbarrier
item defense polymorph
item defense powerup
item defense ringofrepulsion
item defense shield
item defense teleport
Item health full
item health half
Item mana combo_half
item mana combo_quarter
item mana defensive_full
item mana defensive_half
item mana offensive_full
item mana offensive_half
Item puzzle canyonkey
item puzzle cloudkey
item puzzle cog
item puzzle crystal
item puzzle dungeonkey
item puzzle highpriestesskey
item puzzle highpriestesssymbol
item puzzle hive2amulet
item puzzle hive2gem
item puzzle hive2spear
item puzzle minecartwheel
item puzzle ore
item puzzle plazacontainer
item puzzle potion
item puzzle refinedore
item puzzle shield
item puzzle slumcontainer
item puzzle tavernkey
item puzzle tome
item puzzle townkey

## Tomb Raider 3:

Пропускане на ниво:

1. Извадете пищовите
2. Стъпка назад
3. Стъпка напред
4. Приклекнете и станете
5. Три пълни завъртания
6. Скок напред

(Хей, това трябва да го направи Lara в играта, да не вземете самите вие да посдкачате и да се въртате пред компютъра!!!)

Всички оръжия:

1. Повтаряте процедури от 1. до 5. Включително
2. 2. Скок назад

## WCW Nitro

Получихме доста поща с искане да публикуваме help възможните движения и удари на различните борци. За съжаление това ще може да го направим едва в следващия брой; засега можем единствено да ви съобщим само този cheat:

1.Отбягване 4 пъти
2. Блок 4 пъти
3. "Tag" 4 пъти – sorry, но точното значение ще трябва да установите на място
4. Дразнене (taunt) 4 пъти
5. Натискане на help 1 път

Ако тази комбинация е изпълнена правилно, би трябвало да получите възможност да играете със всички борци.

## F-16 Falcon 3.0

Ctrl+Alt+5: Автопилот
Shift+T: Променя часа
Shift+U: Поглед надолу
P+TAB: Камера
В режим "Камера":
+/: Увеличаване/намаляване на скоростта
~:Start sim back up
PgUp/PgDn: Променя височината
F3/F4: Завърта наляво/надясно
Hold ctrl: Фина настройка
Hold shift: Завива нагоре/надолу
P+TAB+D: Дебъгер
P+TAB+T: Телепортира в точка "T"

## F-22 Raptor

Натиснете "T" и наберете

I'LL BE BACK: Зарежда всички оръжия
IT'S NOT MY FAULT: Край на мисията
NEVER TELL ME THE ODDS: Неуязвимост

THERE CAN BE ONLY ONE: Безсмъртие
WE CAN REBUILD THEM: Поправя повредите

## Redneck Rampage Cheats

Кодове по време на игра
RDALL: Дава всичко!
RDBETA: Казва "Eat me!"
RDCLIP: Минава през стени
RDELVIS: Обявява "Elvis Lives!"
RDGUNS: Всички пушкала
RDHOUNDDOG: Обявява, че "Elvis is dead!"
DRITEMS: Всички предмети
RDKEYS: Взима всички ключове
RDLARACROFT: Безкрайни живот, муниции...
RDMAXX: Message "Maxx rules"
RDMONSTERS: Без чудовища
RDMOONSHINE: Режим "лунна светлина"(??)
RDSHOWMAP: Показва/скрива картата
RDSKILL#: Променя трудността на играта (# - 1–5)
RDUNLOCK: Отключва всички врати

## Rebel Assault 2

Alt-V: Включва чийт-режима
ISNOTRY: Силата на Йода
Esc: Прекъсва филм/преход
Alt-J: Преминава на глава ...
Alt-M: Видео режим – покава всички видео-филмчета
Alt-P: AutoPlay (компютъра играе сам)
ALT-V след което JOINME: Enable Dark Side Mode:
ALT-S: Супер пилот
ALT-C: Скрийншот
LETGO: Активизира силата:
+: Увеличава силата
- : Възстановява здраве
Alt-E: +1 живот
Alt-L: Безсмъртие

## Might And Magic 6: The Mandate of Heaven Cheats

Изпълнете куеста за Файър-Лорд в Залата му, след което натискайте бутона "Quest" за да повишаваме постоянно experience point-ите на геройя си

## НАГРАДАТА

Ето, че неусетно дойде края на годината и настана време да изтеглим печелившите имена от нашата томбола. За съжаление много от вас не ни изпратиха имената и адресите си, така че, въпреки най-доброто ни желание, нямаше как да ги включим в тегленето на наградите. Благодарни сме ви за помощта при определянето на най-добрите игри през изминалите месеци, а колкото за следващите награди - на 31 март 1999 ще бъде изтеглена една специална награда за абонатите на PC MANIA - **RIVA TNT!!!**

В томболата участваха ВСИЧКИ 2 148 читатели, които ни изпратиха своите класации с номинации за най-малко първите три места (и които бяха посочили точни адреси).

Ето наградите и имената на спечелилите:

**1. Наградата RIVA 128ZX**
*Simon,* София 1000, бул. Дондуков 48, сем. Цветкови

**2. Колекция от дискове на Stefani Multimedia - 8 бр.**
*Тодор Светославов Овчаров и Димитър Светославов Овчаров*
София, "Обеля" 2, бл.277, ет.9, ателие 4

**3. Едногодишен абонамент за PC MANIA (с диск разбира се!)**
*Martin Tzankov Banov (Morden)*
Planet EARTH, Europe, Bulgaria, Pleven, str. L.Karavelov N17, et.2,ap.6

*Имената ги публикуваме както сме ги получили (по e-maila на латиница).*

PC MANIA

# Top 10

Ето и класацията - в следващия брой ще публикуваме цялостна класация за най-добрите игри през 1998 г!!!

Очакваме вашите e-mail на **pc-mania@ iname.com** или писма на адрес: София, ул. Стефан Караджа №5, PC MANIA.

Този месец положението е следното:

1. **Starcraft**
2. Blood 2
3. SiN
4. Carmageddon 2
5. Need for Speed 3
6. FIFA 99
7. Tomb Raider 3
8. Caesar III
9. Grim Fandango
10. Fallout

# КОЙ Е ПОДХОДЯЩИЯТ М

През последните две години Интернет бързо навлезе в ежедневието на геймърите, а преди броени дни стартира и първият Kali сървър в България. Днес цените за достъп са вече по джоба на масовия потребител, а това прави все по-актуален и въпроса за подходящия модем, с който да се осъществи връзката със световната мрежа. Освен това повечето от новите игри предлагат опция за игра по модем, което е допълнителен аргумент за набавянето на такъв уред.

## Външен или вътрешен модем?

Първият въпрос много често е: "На какъв вид модем да се спра?". В интерес на истината и външните, и вътрешните уреди си имат своите предимства и недостатъци, така че трудно може да се даде общовалидна препоръка в полза на едните или другите модели. По принцип и в двата вида модеми се използват едни и същи чипове, поради което техническите им характеристики са абсолютно идентични. Външните модеми имат предимството, че не заемат ценни слотове в компютъра (намирането на свободен слот може да бъде сериозен проблем, ако имате 3D-карта, SCSI контролер, звукова карта, мрежова карта и още нещо друго в машината!). В същото време обаче те се нуждаят от собствено захранване, свободен сериен порт (това обикновено не е проблем) и струват значително по-скъпо от моделите за вграждане. Аргументи в полза на вътрешните модеми са доста по-ниската цена и елиминирането на 2 допълнителни кабела около компютъра. За тях обаче, както вече казах, ще ви е необходим 1 свободен слот, а освен това ще трябва да осигурите и IRQ (канал за прекъсване).

## Какво трябва да може вашият модем?

Тук естествено няма да говорим за стандартни функции като факс и телефонен секретар, защото те са вече неразделна част от всеки що-годе свестен модем. По принцип от днешна гледна точка всички модеми, които не отговарят поне на стандарта V.34plus (33 600 bps), трябва да се считат за морално остарели и трудно ще предложат необходимата скорост за смислен достъп до Интернет или игри по модем с приятели. Естествено трябва да се имат предвид и легендарните с недоброто си качество телефонни линии в България, които, особено ако са аналогови и дуплекс, стават трудно използваеми на високи скорости. При цифровите телефони нещата са съвсем различни и всичко друго освен бърз модем е просто безсмислено хабене на телефонни импулси! Ако имате цифров телефон обаче, е добре направо да се замислите за модем, който се справя с новия стандарт V.90 (56 000 bps). Той беше въведен преди няколко месеца от големите производители на модеми и при подходящ доставчик на Интернет услуги може сериозно да увеличи скоростта на достъп. Опитите в редакцията на PC Mania показаха, че дори и с цифров телефон не могат да бъдат достигнати скорости от 56 000 bps, но е напълно реалистично да се очаква стабилна връзка на 46 667 и 48 000 bps. При това положение тегленето на 100 MB от Интернет се съкращава до съвсем поносимите 5 часа. Тук трябва задължително да добавя, че ако имате късмет, връзки по стандарта V.90 могат да се осъществят и през аналогов телефон. Скоростта на връзката в такъв случай е доста по-ниска (обикновено 37 333 или 38 667 bps), но това все пак е доста по-добър резултат от стандартните 33 600 на обикновените V.34 plus модеми и определено оправдава инвестицията в малко по-скъп уред.



# ОДЕМ?




## Коя марка да избера?

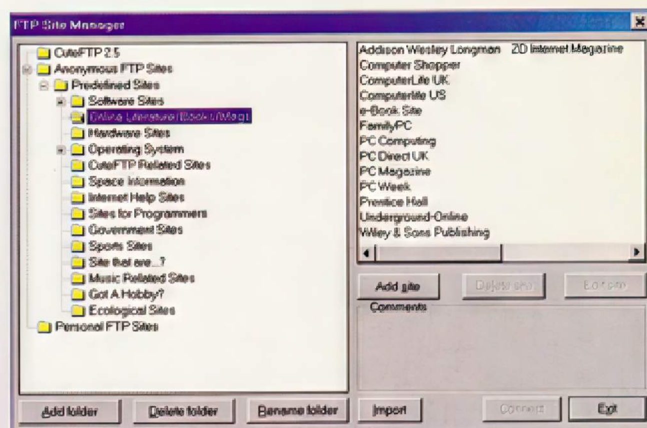
От посоченото дотук става ясно, че в момента минималният модем, който си заслужава да си купите, трябва да е със скорост поне 33 600 bps, а от гледна точка на бъдещето или при наличието на цифров телефон е по-добре направо да си вземете модем със скорост 56 000 bps като при това внимавате вашият нов уред задължително да поддържа стандарта V.90, защото на пазара все още има достатъчно количество модеми, които работят само по остарелите технологии 2x (US Robotics) и K56Flex (Rockwell) и реално няма да могат да ви помогнат за връзки над 33 600 bps. Остава единствено да видим кой производител е най-подходящ. В момента на българския пазар се продават предимно модеми на US Robotics и най-различни модели с чипове на американската компания Rockwell, които обикновено са произведени от неизвестни тайвански фирми. US Robotics в момента предлагат две серии модеми: Sportster и Courier. Тази фирма произвежда и така наречените Winmodem-и, които обаче не са препоръчителни, защото можете да имате сериозни проблеми при нови версии на Windows и евентуалната липса на подходящи драйвери за тях. Иначе и Sportster, и Courier са изключително добри модеми, които се държат много добре и на по-лоши телефонни линии. Това ги прави подходящи за българските условия, но в същото време трябва да се има предвид и относително високата им цена (особено на серията Courier), която пък ги прави трудно достъпни за масовия потребител у нас. При модемите с най-различни чипове на Rockwell нещата не стоят така. Самата компания Rockwell не се занимава с производството на модеми за крайни клиенти, а предоставя това на най-различни външни фирми, които закупуват само чиповете за модемите, но сами се грижат за печатането на платките и сглобяването на външните модеми. Поради това в момента на пазара има десетки различни модели, които са с абсолютно идентични или много близки технически показатели. Острата конкуренция между тайванските производители освен това доведе до драстични намаления на цените и в момента за по-малко от 50$ вече може да се купи доста добър 56 000 bps вътрешен модем. В случая името на производителя почти няма значение, защото, както вече споменах, в модемите има един и същи чип и на практика не съществува никаква особена разлика между отделните марки.. Недостатъкът на това решение е, че модемите с чипове на Rockwell по принцип са малко по-чувствителни от US Robotics за шумове по линията и съответно разпадат по-лесно връзката при лоши телефони. В България обаче различията между условията в телефонните централи дори в София са толкова големи, че е много трудно да се направи каквато и да е точна препоръка, дали евтините модеми ще работят надеждно на вашия телефонен пост. Единственият сигурен начин е по възможност да тествате модема преди да го купите и да видите сами дали ще можете да осъществите стабилни връзки с него. При цифровите телефони този проблем в повечето случаи не съществува и ако имате такъв телефонен пост, можете без особени задръжки да се решите за по-евтин модем без да рискувате да си скъсате нервите с непрекъснати съобщения "Connection terminated. Do you want to reconnect?".

*Никола Дърпатов*

# CuteFTP

## File Transfer Protocol






Всеки, който се занимава с Интернет, се е сблъсквал с безбройните FTP сървъри в мрежата. За съжаление те твърде често остават недостъпни за една значителна част от потребителите, които продължават да живеят с представата, че Интернет е равнозначен само на популярния графичен интерфейс World Wide Web (WWW) и електронната поща (e-mail) и по този начин въобще не използват пълните възможности на мрежата.

## Какво е ftp?

Сред най-интересните и полезни неща, които съществуват в Интернет, е възможността на потребителите да теглят най-различни файлове от рода на демонстрационни версии на нови игри, patches и updates, нови драйвери за видеокарти, shareware и т.н. Повечето от тези файлове се намират на най-различни сървъри по целия свят и са достъпни със стандартните браузери като MS Internet Explorer и Netscape Communicator.

Една значителна част от сървърите обаче продължават да работят по стария, но продължаващ да се радва на огромна популярност, стандарт FTP (File Transfer Protocol – Протокол за трансфер на файлове). FTP е създаден още в началото на изграждането на Интернет и е много надежден начин за бързо и сигурно транспортиране на големи обеми информация през мрежата. За съжаление обаче той понякога силно затруднява браузерите и техните доста семплички вградени FTP програми. Поради тази причина потребителите на Интернет по целия свят продължават да ползват специализирани програми за достъп до FTP сървъри, които освен по-голяма съвместимост (много сървъри просто отказват достъп на Internet Explorer и Netscape!) предлагат и най-различни други екстри. Сред тези програми през последните години най-голяма популярност спечели Cute FTP на Алекс Кунадзе.

## Какво предлага CuteFTP?

CuteFTP е универсална програма, която поддържа всички възможни опции на протокола FTP. Чрез нея можете да се вържете към сървъри, които изискват специални пароли за достъп или използват нестандартни портове – нещо, което обикновено е непреодолима пречка пред Internet Explorer и Netscape. Това естествено е по възможностите и на още един куп други специализирани FTP програми като WS FTP Pro и Bulletproof FTP, които също вършат отлична работа, но не са особено лесни за усвояване. Именно тук е истинската сила на CuteFTP.

Програмата разполага с превъзходен интерфейс, който е максимално опростен, но въпреки това предлага изключително количество екстри. Сред най-интересните са възможността за записване на bookmarks по вашите любими сървъри, за да не се налага всеки път да преминавате през 20 поддиректории докато стигнете до желания файл, опцията за групово теглене на файлове, задаване на макрокоманди, показване на скрити директории, поддръжката на broken downloads (прекъснати тегления – нещо много важно предвид качеството на телефоните в България!) и почти уникалната функция broken uploads (продължаване на прекъснато качване на файлове върху друг сървър).

В същото време CuteFTP е доста прегледно направена и едва ли ще затрудни дори по-неопитни потребители, които не са запознати с всички тънкости на протокола FTP. Последната версия 2.6 доста прилича на Internet Explorer и за всички важни функции има съответни добре маркирани бутони, което допълнително улеснява работата с програмата. CuteFTP е една от най-полезните програми за всички потребители на Интернет – чрез нея ще можете да откриете в мрежата неща, за които дори не сте подозирали, че съществуват, защото WWW на практика е само една лъскава фасада, която прикрива повечето от истинските съкровища на Интернет. Единственият сериозен недостатък на CuteFTP си остава цената!

Програмата се предлага като Shareware (най-новата версия е 2.6 и можете да я намерите на CD-то към списанието), която работи без никакви ограничения в първите 30 дни. След това сте длъжни или да я регистрирате за $34.95 или да престанете да я ползвате :-).

*Никола Дърпатов*

Рекламна тарифа

# Цени за реклама PC Mania: Тираж 9 100

| | | | |
|---|---|---|---|
| Вътрешна страница $ 450 | 1/2 $ 250 | 1/3 $ 150 | 1/3 $ 200 |

## И през новата година PC Mania запазва преференциалните условия за български компютърни фирми:

| | | |
|---|---|---|
| 1/6 $ 68 19 x 4,3 см | 1/9 $ 45 12,5 x 4,3 см | 1/18 $ 25 6 x 4,3 см |

С последните си тиражи PC Mania стана абсолютен лидер по продажби сред всички компютърни списания в България.

**ЦЕНИТЕ СА БЕЗ ДДС**

PC MANIA



Предпечат

Студио PC Mania работи със собствена база за предпечат и издателска дейност, включваща експонатор (Линотроник 330), плосък и барабанен скенер (Howtek Scanmaster), компютри Macintosh и PC.

Цена за експониране на филм – 9 DM/линеен метър

Експонатор: PostScrpit Level 2, Linotronic 330, 305 мм филм,

време за изпълнение на поръчки - до 12 часа. Телефон за контакти: 87-47-19

# НЕВИДИМАТА ХАРТИЯ




Когато използвате
Data Copy
не мислите за
нищо друго освен
за РАБОТАТА си...

**KOEL•H LTD**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **ОФИСИ** | | ЯМБОЛ | 046/21-160 |
| СОФИЯ | 02/44-91-38 | КАЗАНЛЪК | 0431/49-993 |
| ПЛОВДИВ | 032/23-60-89 | ВИДИН | 094/4-27-03 |
| ВАРНА | 052/25-90-27 | БЕЛОГРАДЧИК | 0936/54-00 |
| ПЛЕВЕН | 064/70-535 | БЛАГОЕВГРАД | 073/29-220 |
| **ДИЛЪРИ** | | | |
| БУРГАС | 056/800-702 | | |
| СТАРА ЗАГОРА | 042/27-689 | | |
| ПЛОВДИВ | 032/263-073 | | |
| В. ТЪРНОВО | 062/22-034 | | |

**...и никакви проблеми**

MoDo DATA COPY®